昭和63年3月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

# マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

March 1988 3
定価 ¥380



## 46機種のパソコン用ソフト74本一挙掲載

タイトー3画面ゲーム第2弾登場!

## ニンジャ・ウォーリアーズ

チャレンジ!RPG―― ティル・ナ・ノーグ大研究

レインボーアイランド エキストラ・バージョン登場



初心者のためのプログラム講座

## ぶっちぎりテクニック考入門編 物を動かしてみよう

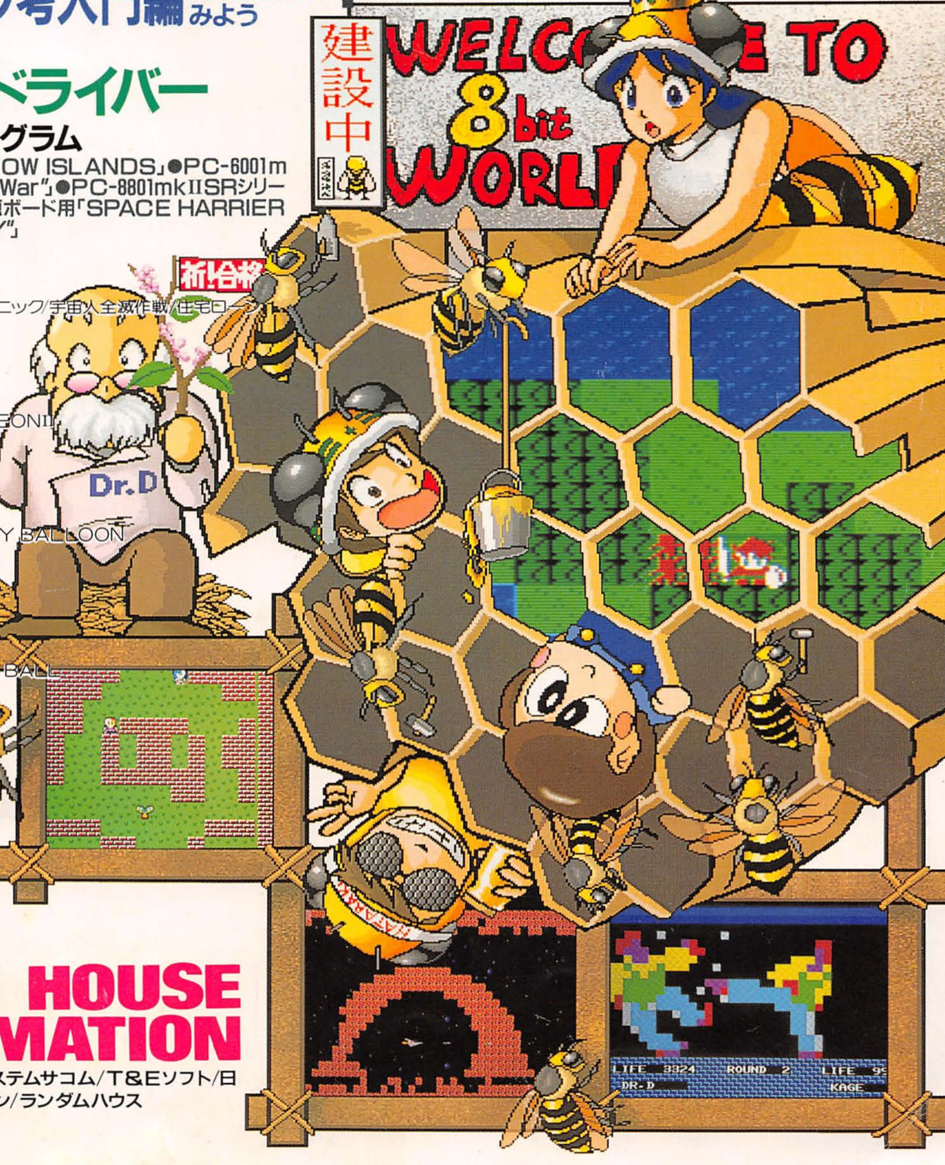
X1FM音源ボード対応ルーチン

## NEW FM音源ドライバー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

●X68000/X1+FM音源ボード用「RAINBOW ISLANDS」●PC-6001mkIISR/6601SR用「SDI"An Imminent War"」●PC-8801mkIISRシリーズ用「SDI"Blue Moon"」●X1+FM音源ボード用「SPACE HARRIER"SQUILLA/LAKE SIDE MEMORY"」

- BM-Jr/LII2 WATER KINGDOM
- BM-LIIIMK5 ペン太くん!
- ファミコン/ツインファミコン トランポリン・パニック/宇宙人全滅作戦/住宅ローン
- FM-7/77 CRYSTAL WAR/IMEGZEN II
- FP-1000/1100 HYPER FP ATHLETICS
- JR-200 THE ALIEN
- M5 ICE HOCKEY/BIG SHOOTER
- MSX Block Land/THE KUNFU/DUNGEON II
- MSX2 DEVIL ATTACK
- MZ-80K/1200/700 420バイトインベーダー
- MZ-700/1500 TUYODEUS/孤島ビル建築
- MZ-1500 VICTIM
- MZ-2000/2200/2500 JUMP RACE/CLAZY BALLOON
- MZ-2500 断魔螺些
- PASOPIA7 塔だ
- PC-6001/mkII/6601/SR ポーカー/ワサワサ
- PC-6001mkII/6601/SR PUSH
- PC-6001mkIISR/6601SR SPREST2000
- PC-8001/mkII/SR SPECTER2/BOMB BALL
- PC-8001mkII/SR ふきりん
- PC-8001mkIISR 怒羅厳
- PC-8801 The Holy Flower
- PC-8801mkIISR HOT POT
- PC-88VA 南総里見八犬伝
- PC-9801 ROCK
- S1 Again－鬼子の逆襲－
- SC-3000 PEAマン－Siedgehammerの巻－
- X1 小さな村/世界最恐の女
- X68000 ASTEROID
- PB-100/110 TARIUS/SEARA
- PC-1245/51 ALIEN KILL




## SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

ウルフチーム/エニックス/SPS/コナミ/システムサコム/T&Eソフト/日本テレネット/ビクター音産/ポニーキャニオン/ランダムハウス


EXPRESSION OF SENSIBILITY & COMMUNICATION
Super MZ

# 今から始めたい人に、

これから始めるのなら、このレベルを望みたい。
MZ-2520は、パソコンに本気で取り組む人のための
“歯応えある入門機”です。みせかけの機能を追うのではなく、
使いこむほどに凄さがわかるクォリティマシン。
ゲームだけには終わらせず、知的ツールとして
使いこなしたい、というあなたに捧げます。

## パソコン通信※1や簡易データファイルとしても使える
### 「テレホンソフト」標準装備

各種ネットワークにアクセスできるターミナル機能やデータ通信機能を利用して手軽にパソコン通信が楽しめるほか、登録件数最大4,000件※2のカード型データベース機能も持っており、住所録や電話帳をはじめパーソナルライブラリの整理に威力を発揮します。

※1 テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムユニット(MZ-1X22 標準価格21,800円)、またはモデムホン(MZ-1X19 標準価格98,000円)、音響カプラ(MZ-1X11 標準価格44,800円)のうちいずれか1つが必要です。
※2 半角文字100文字/件(漢字全角文字の場合は50文字/件)

## スピーディな文節変換でワープロに対応
### 約9万語の辞書ROM搭載

JIS第1/第2水準漢字ROMはもちろん、専用ワープロ「ミニ書院」と同じ辞書ROMまでも標準装備。しかも400ラインの日本語表示機能。人名・地名によくみられる難しい漢字の表示やスピーディな文節変換も実現しました。BASICにも定評の高速漢字BASICを採用しました。

## カラーディスプレイテレビでスーパーインポーズ(320×200ドット表示)も…
### 高解像度グラフィック表示、256色同時表示も実現

別売のカラーディスプレイテレビ(MZ-ID24標準価格128,000円)とつなげば、夢のあるビジュアルシーンが楽しめるスーパーインポーズも。また標準で640×400ドット(4色)、256色同時表示(320×200ドットモード)も実現しました。

## FM音源、SSGで多彩なサウンド機能

音楽サウンド用シンセサイザーICとして、FM音源(8オクターブ3重和音)とSSG(8オクターブ3重和音を搭載。合わせて6重和音の音楽演奏が可能です。

## メインRAM128KB(最大256KB)、ビデオRAM64KB(最大128KB)標準装備

メインメモリは標準で128KB。最大256KBまで拡張でき、大量データ処理はもちろん大きなプログラムサイズの実務ソフトが使用でき、パソコンの応用範囲が拡がります。

## コンパクト大容量の3.5インチFD2基搭載

小型ながら大容量の640KB/基。大量のデータを扱うアプリケーションに対応します。フロッピーディスクの持ち運びや保存など、取り扱いも簡単です。



## さらにグレードを求める人へ、好評発売中。

**MZ-2531**
●640KB3.5"FD2基、ボイスレコーダ搭載
標準価格199,800円

●写真の14型カラーディスプレイ MZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
また装備されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。

資料請求券 ベーマガ・3月

SHARP New-Life People

# ADVANCED TURBO

# ZII新登場。



## 感性に応えるクリエイティブパソコン。NEW Z-BASICで加速するアートパワー。

### NEW Z-BASIC搭載

クリエイティブワークを強力にサポートするAV指向の高水準BASICです。カラー画像デジタイズ、クロマキー合成、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、クリエイティブな機能に関する命令を強化しました。豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利な、パソコンで初めての充実したグラフィック用関数、FM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MML……、使いこむほどに凄さがわかるパワフルなBASICです。

### 先駆のAVアート機能

4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込み、反転取り込みなど、画像取り込みでアートの世界を拡げるカラー画像デジタイズ機能標準装備。さらにテレビ番組でよく見られるクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、リアルなスーパーインポーズ録画が楽しめる4,096色対応ニューテロッパ機能、8重和音ステレオFM音源とPSG(3重和音)による11音源のサウンド機能。パソコンクリエイターを魅了するアビリティを標準装備しました。

資料請求券
X1 turbo ZII
ベーマガ
3係



## Zのハイパフォーマンス

●メインメモリとして128Kバイトを標準実装(NEW Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート)●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●JIS第1/第2水準漢字標準装備、「システム・ユーザー辞書」を装備した高度な日本語処理機能●クリエイティブなアプリケーションに欠かせない簡単操作のマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツール※のサポートでパソコン通信に対応●RS-232C、プリンタなど豊富なインターフェイスを装備●ドットピッチ0.31㎜、オートスキャン、多機能リモコンなど豊富な機能を装備した高精細カラーディスプレイテレビ(別売)。※別売

# X1 パソコンテレビ turbo Z II

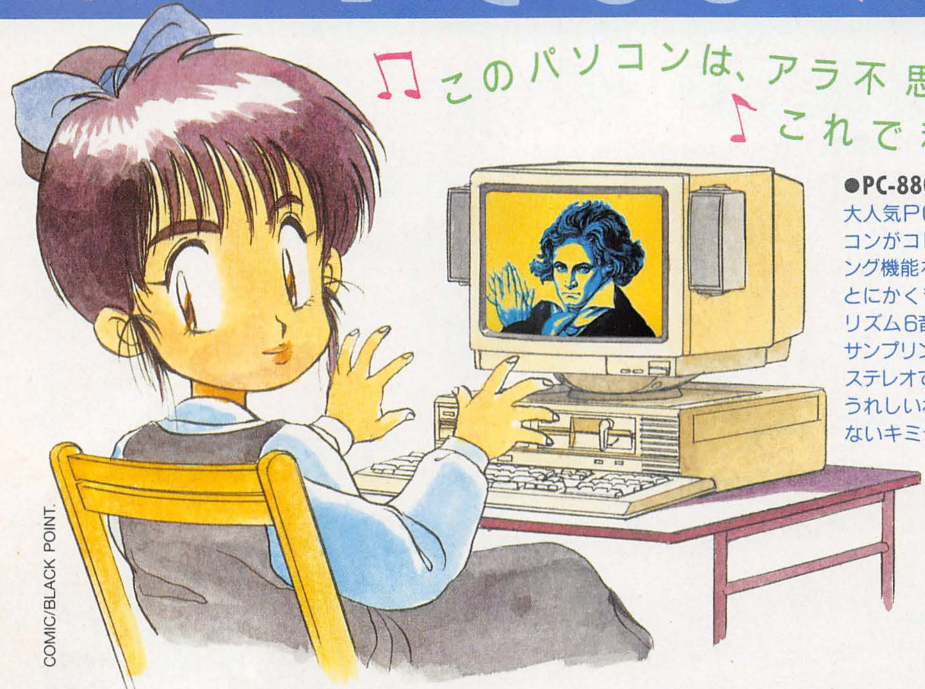
| | | |
|---|---|---|
| パーソナルコンピュータ+キーボード | CZ-881C-BK(ブラック) | 標準価格 179,800円 |
| 14型カラーディスプレイテレビ | CZ-880D-BK(ブラック) | 標準価格 109,800円 |
| 14型カラーディスプレイテレビ | CZ-830D-BK(ブラック) | 標準価格 98,000円 |
| チルトスタンド | CZ-6ST1-B(ブラック) | 標準価格 5,800円 |

※写真のディスプレイはCZ-880Dです。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

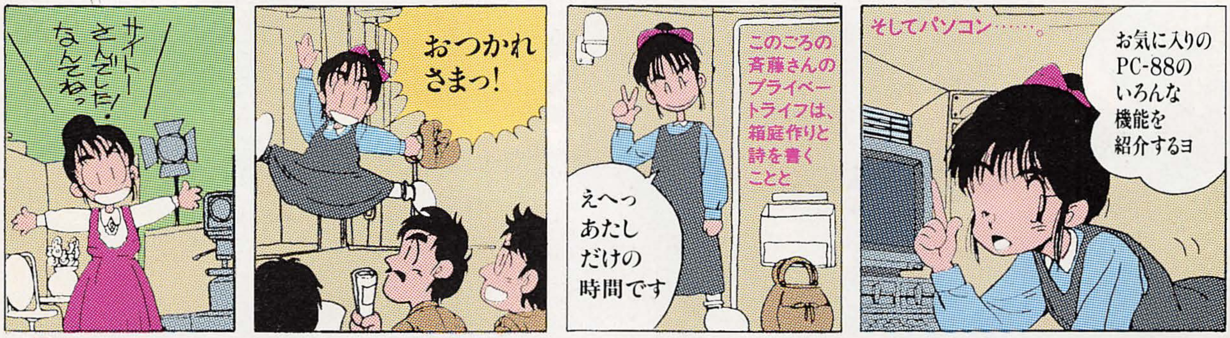
# このごろの斉藤さんのPC-88 MA/FA プライベートライフ!!

♫このパソコンは、アラ不思議——。♪
♪これで私も作曲家——。



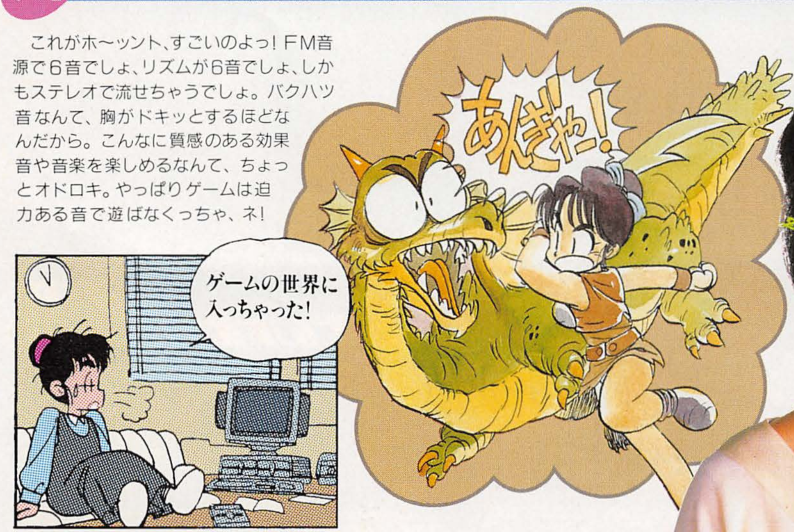

●PC-8801MA

大人気PC88シリーズの、ピッカピカ新型パソコンがコレ。なぁんとウワサのデジタルサンプリング機能を搭載し、高感度マシンとしての登場だ。とにかく音がタダモノではない。FM音源6音、リズム6音、SSG3音、そして新開発デジタルサンプリング音源を加えた驚異の大迫力! しかもステレオでガンガン楽しめちゃうというんだから、うれしいね。ありきたりのゲームじゃ満足できないキミや、音楽フリークのキミにピッタリ! そうそう、見逃せないのが連文節変換と日本語エディタを使ったワープロ機能。ネットにつなげてちょっと知的にパソコン通信、なんてのはどうかな? もっちろん、これまでPC88用に出された2000本以上のソフトもぜ〜んぶ楽しめちゃう! こんなすごいパソコン、キミならいったい何に使う?




## その1 なんといってもリアルなサウンド!!

これがホ〜ッント、すごいのよっ! FM音源で6音でしょ、リズムが6音でしょ、しかもステレオで流せちゃうでしょ。バクハツ音なんて、胸がドキッとするほどなんだから。こんなに質感のある効果音や音楽を楽しめるなんて、ちょっとオドロキ。やっぱりゲームは迫力ある音で遊ばなくっちゃ、ネ!



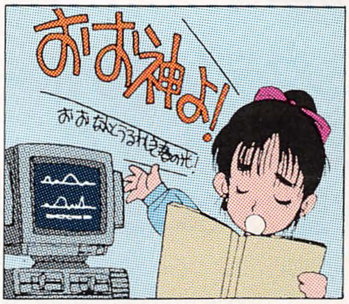


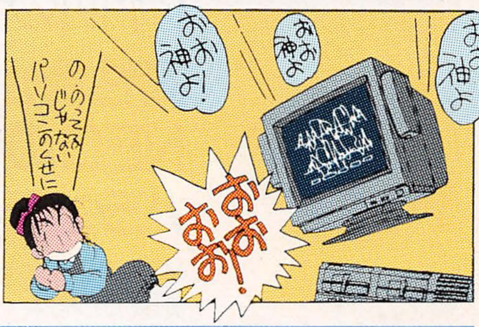

聴こえるよ、わたしの音色。

## その2 あっぱれデジタルサンプリング機能!!

聞いて聞いてっ、今度のMA・FAにはデジタルサンプリング機能もついてるの。これは、いろ〜んな音をデジタル信号になおして録音してしまうっていう機能。そうね、CDやDATと基本的には同じ方法かな。

録音対象になるのは、音ならなんでもOK! デジタルだからいつまでも音質が変わらないし、なんてったってホンモノの音が使えるっていうのが魅力よね。楽器はもちろん、人間の声だってへーキなんだから。いい? ホラ、私がセリフを録音すると……ネッ、すごいもんでしょ!

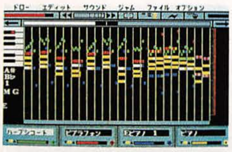


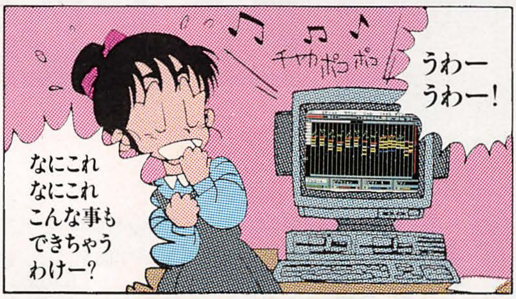




## その3 らくらくインスタントミュージック!!

「自分でも作曲してみたいんだけど、いろいろ難しそうだし……」なんて人にゼヒお奨めしたいのが、この『インスタント・ミュージック』というソフト! どういうワケか、とっても簡単に音楽が作れちゃうのよね。

これがその画面。音符がギッシリなんて想像してた人は、ホッとした?



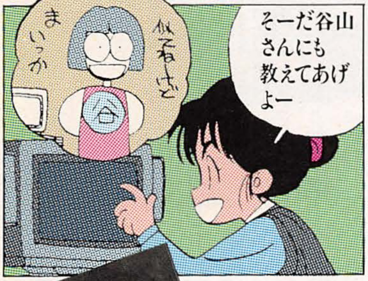



操作方法も簡単よ。あらかじめ用意してある何種類ものリズムやメロディを、マウスを使って自在にアレンジ。これであなたも作曲家ってわけね。

いくつかあるパートの中から一つを選んでアドリブ演奏するってのも、なかなかのカイカン! サウンド・エフェクトだっておまかせ。

ここまできちゃうと、気分は名ピアニスト、それともロック・シンガー? ま、あなたのお気に召すままお楽しみあれ。

## その4 もりもりワープロ機能!!




ところで、MA・FAはワープロとしての性能も充実してる、ってコトも忘れないでネ。JIS第一・第二水準の漢字ROMを標準で装備。しかも、MAは長い文章もまとめてカナ漢字変換機能まで持ってるの。これを学習機能のついた日本語エディタと一緒に使えば、ハイ私にだってス〜ラスラ! あっ、ちなみにMAの持っている熟語辞書は登録単語4万語以上なんですって。う〜ん、なかなかの知性派。

せっかくこんなに便利なワープロがついているんだから、パソコン通信に使わないテはないわよね。手紙を書いたらそのまま電子メールで送っちゃうのがとっても粋な使い方、なぁんてね。







そう、MA・FAの使い方はとっても自由。グラフィック・ツールで絵を描くもよし、それに文字をあわせてパーソナル・パブリッシングするもよし。あなた流に、ドンドン楽しんじゃって!






NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
**PC-8801FA**
強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………168,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
**PC-8801MA**
魅力のサウンド機能に日本語機能をプラス
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………198,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
**PC-88VA**
強力なグラフィック機能をもつ16ビット
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(マウス標準装備)
本体標準価格……………298,000円

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

# 高性能がシステムをサポートする NECのディスプレイで バラエティ豊かなコンビネーションを楽しむ。

高性能ぶりが頼もしいNECのディスプレイ。ビデオやパソコンとの
美しいコンビネーションが生れます。大きな可能性を持っていま、映像の世界を広げます。

# NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

## PC-KD863S

NEW

アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。
ステレオ2ch再生が可能。




◎15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円

- アナログRGB専用ディスプレイ。
- マルチシンク2モード(15.98kHz/24.83kHz)自動切換え。
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカー標準装備。
- ステレオ2ch再生可能。
- 情報処理装置等電波障害自主協力議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。




NEW

## PC-KD855

スモークフィルタを装着したカラーディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円

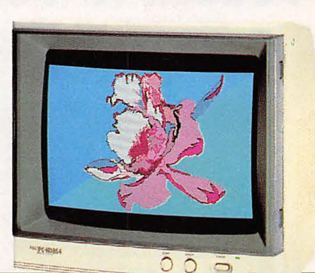
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害自主協力議会(VCCI)基準適合。

## PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは、0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



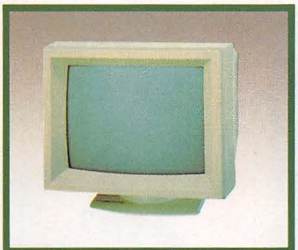

つながるぞ　ひろがるぞ NECのパソコン。　国内実績 No.1　日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

# 先進の粋を極めたNECのディスプレイ。バリエーション豊かに堂々のラインアップです。



## PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円



## PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円



## PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



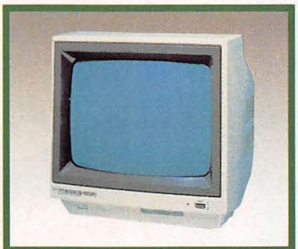
## PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円



## PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円



## PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円



## PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円



## PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

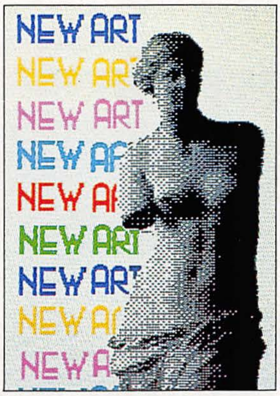
## SPECIFICATION

| 型式 | サイズ | ブラウン管 | グラフィック解像度ドットライン | 表示文字例文字×行 | 水平走査周波数(KHz) | ドットピッチ | 入力信号方式 | フィルタ付 | ケーブル | 適応機種 | | | | | 高解像度（☆は専用） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | PC-88VA | PC-8801 FH/MH | PC-8801MKII TR | PC-9801U UV | PC-9801VM21 VX | |
| PC-KD863S | 15 | カラー | 640×400 | 80×25 | 15.98/24.83 | 0.39 | アナログ専用 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-KD855 | 14 | カラー | 640×400 | 80×25 | 24.83 | 0.41(ストライプ) | アナログ専用 | ○ | ○ | △ | ○ | ○ | ※ | ※ | |
| PC-KD854 | 14 | カラー | 640×400 | 80×25 | 24.83 | 0.39 | アナログ専用 | ○ | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-KD871 | 14 | カラー | 640×400 | 80×25 | 15.98/24.83 | 0.31 | アナログ専用 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-KD861 | 14 | カラー | 640×400 | 80×25 | 15.98/24.83 | 0.31 | アナログ専用 | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-KD853 | 14 | カラー | 640×400 | 80×25 | 24.83 | 0.31 | アナログ専用 | ○ | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-KD862 | 14 | カラー | 640×400 | 80×25 | 15.98/24.83 | 0.39 | アナログ専用 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-8851 | 14 | モノクロ | 640×400 | 80×25 | 24.83 | —— | コンポジット | | | | | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-8841 | 12 | モノクロ | 640×400 | 80×25 | 24.83 | —— | コンポジット | | | | | ○ | ○ | ○ | ☆ |
| PC-8050N | 12 | グリーン | 640×200 | 80×25 | 15.75 | —— | コンポジット | | | | | ○ | | | |
| PC-8046 | 9 | グリーン | 640×200 | 80×25 | 15.75 | —— | コンポジット | | | | | ○ | | | |

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

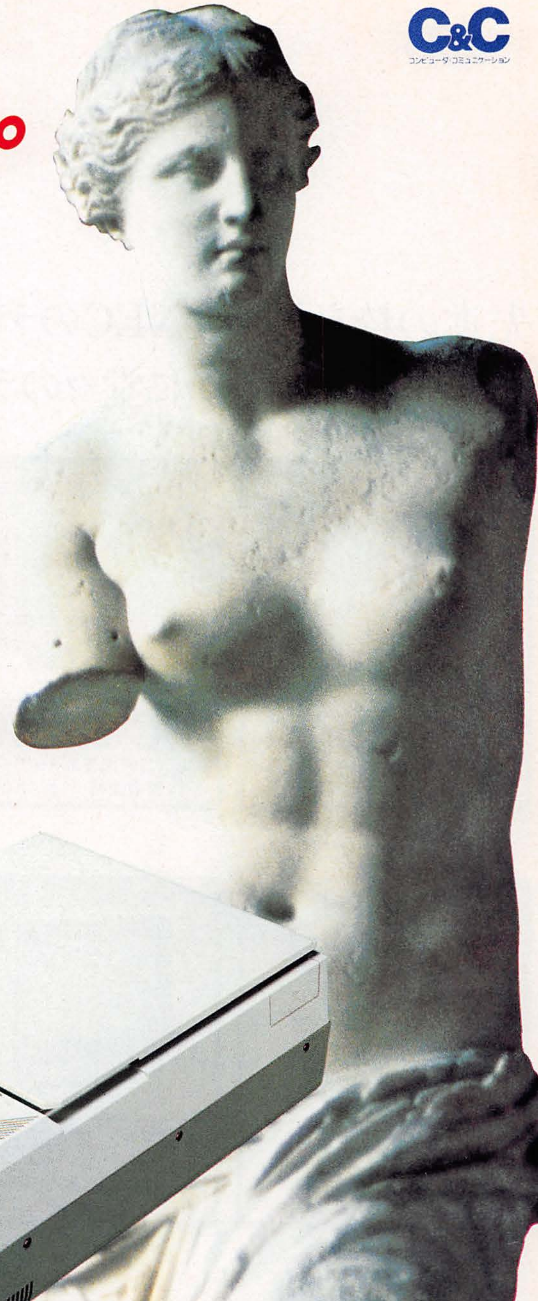
# 表現力が、ここまで進化。





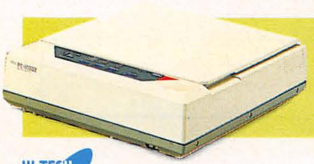







## 高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

NECパーソナルコンピュータ

# イメージスキャナ PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。


たしかな技術で世界をむすぶ
NEC
C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション
脳・直下型マシーン。
目を耳を、とぎすませ。PCエンジン
PC Engine
ホビーマシーン進化論
リアルなビジュアル・パワフルなサウンド
PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳に直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch(内部)のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。
PC Engine
(PI-TG001)
標準価格24,800円
添付品 パッド(PI-PD001)×1
ACアダプタ ×1
アンテナ切替器 ×1
取り扱い説明書 ×1
主な仕様
●電源/AC100V50/60Hz●消費電力/4W●寸法/縦135mm×横140mm×高さ40.4mm(本体)●重さ/約350g(本体)
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。
〈HuCARDでゲーム新時代。〉
★好評発売中★
★邪聖剣ネクロマンサー‥(ハドソン)
命をかけたリアルRPG。巨大な邪悪を倒すため、邪聖剣ネクロマンサーを求めて、旅に出ろ。
©1988 HUDSON SOFT
★3月発売予定★
★R-TYPE I‥(ハドソン)
ゲームセンターのあの迫力がついにキミの部屋でも楽しめる。異次元空間を打ちくだけ。
©1987 IREM
©1988 HUDSON SOFT
★功夫(ハドソン)…… 好評発売中
★ビックリマンワールド(ハドソン)…… 好評発売中
★上海(ハドソン)…… 好評発売中
★カトちゃんケンちゃん(ハドソン)…… 好評発売中
—栄光の13,000キロ—
★ビクトリーラン(ハドソン)…… 好評発売中
★妖怪道中記(ナムコ)…… 2月発売予定
★遊々人生…… 3月発売予定
★戦国麻雀(ハドソン)…… 3月発売予定
★ピンボール/仮称…… 発売決定
★密林伝説…… 発売決定
★野球(ハドソン)…… 発売決定
※タイトル・発売日等は変更される場合があります。
★以下続々封切予定★
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの略称です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108 東京都港区芝5-37-8(住友三田ビル) ☎(03)454-5111(大代)

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通




ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
AV・EXに、NANNO、"ぞっコン"。




新・発・売

スーパー・クリエイティブ・パソコン

# FM77AV40EX

■FM77AV40EX本体（キーボード付）標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800
■チルト台標準価格¥5,800

FM77AV40EX：●26万色/4096色表示（200ライン時）と400ライン8色対応 ●強力な日本語機能 ●メインメモリ192KB（最大448KB）、グラフィック用VRAM192KB ●ビデオ入力端子標準装備
AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14：●14インチ ●4000文字対応 ●21ピンマルチ端子 ●400ライン対応デュアルスキャン

同時発売
## FM77AV20EX

■FM77AV20EX本体（キーボード付）標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ-15S標準価格¥108,000

**NIFTY-Serve**
**NANNOフォーラム**

パソコン通信サービス **NIFTY-Serve** のフォーラムに新たに"NANNOフォーラム"を開設。南野陽子のプロフィールや、ファン同士の情報交換など、ホットなコミュニケーションを提供。

**NIFTY-Serve** 入会については、
お近くの富士通プラザまでお問い合わせ下さい。

富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせはFMインフォメーションサービス☎(03)646-0816 〔お問い合わせ時間〕10:00〜18:00 月〜土〔祝日を除く〕

富士通

コン。

## きれいだゾ、使えるゾ。進化した基本機能。

●26万色カラー表示機能を標準で搭載。目にも鮮やかな26万色表示が可能なAV40EX。きめ細かな400ライン8色にも対応して、日本語表示に大きな威力を発揮します。

●パワフルな日本語処理能力。OASYS Liteと同等の高度な辞書ROMを搭載。的確な高速かな漢字変換を実現しました。

●メインCPUの動作クロック25%アップ。メインCPUの動作クロックを25%向上させました(MMR使用時、AV40比)。もちろん、AV40の動作クロックもサポート。

●ゆとりある大容量メモリ。メインメモリは、余裕の192KBを標準実装。最大448KBまで拡張可能です。さらに、グラフィック用VRAMも192KBに拡大しました。

●ビデオ入力端子標準装備。オプションのビデオカード(¥29,800)またはビデオディジタイズカード(¥16,800)を使って、ビデオなどの映像のディジタイズが楽しめます。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

## 楽しい、広がる。豊富なソフトウェア。

●グレードアップしたF-BASICを標準添付。最大2倍に向上した日本語表示スピード(AV40比)、最大50行を表示する豊富な漢字表示モードなど、高度な日本語機能をサポートします。起動時にメニューから選択する方式で、使いやすさも大幅にアップ。

●FMテレアクト/AV通信V1.1(¥15,000)。ネットワークへ接続し、気軽にパソコン通信が可能。NIFTY-Serveへすぐにでもアクセスできるイントロパックも添付。

●AVクリップ標準添付。グラフィックスや音楽の組み込みが可能な、新しい可能性をもった日本語入力ツール。オリジナルのカード、年賀状づくりが楽しく簡単です。

●FM日本語シートV1.0(¥12,000)。住所録、スケジュール表などの作成・印刷に。

●FMファンタビジョンV1.0 (¥15,000)、 FMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)、FMミュージックエディタII V1.1(¥20,000)など豊富にそろったソフトウェア。



FM日本語シートV1.0(¥12,000)



AVクリップによる印刷例

## こんなに充実、便利なハードウェア。

●さまざまなディスプレイに対応。専用の400ラインデュアルスキャン対応カラーCRTディスプレイの他に、音声多重対応純正カラーCRTテレビも用意。また、お手持ちのアナログ15ピンRGBデュアルスキャンモニタに接続できるオプションもあります。(AV20EXには、市販の21ピンマルチ端子付テレビやビデオ端子付テレビに接続するオプションを用意)

●ハンディイメージスキャナ(¥24,000)。専用インタフェースカード(¥15,000)と併用して、イラストや写真をモノクロ16階調で取り込め、画像の拡大・縮小・保存も可能。さらに、FMファンタビジョンやFMグラフィックエディタとの連携も実現しています。

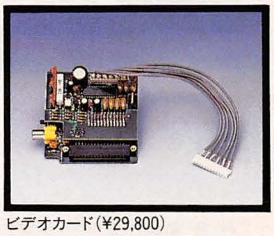
●ビデオカード(¥29,800)は、ビデオコンバート機能とビデオディジタイズ機能を1枚で可能にします。また、ビデオディジタイズカード(¥16,800)も用意しました。

●ステレオミュージックボックス(¥58,000)。MIDI対応、FM音源8音搭載。

(上記の内容はすべてAV40EXに関するものです。)



ハンディイメージスキャナ(¥24,000)



ビデオカード(¥29,800)

**FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ**

このたび、FMシリーズのマニュアル通信販売を開始いたしました。ご購入など詳しくは下記までお問い合せください。
●お問い合わせ——富士物流(株)富士通マニュアル通販センター
☎03(474)-1231(土・日・祝日を除く〈9:00〜17:00〉)または全国の富士通プラザ

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5466 ●仙台(022)266-8711 ●名古屋(052)261-5141 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-4392

この春ツクモは

# 1ランクアップセール

早いモノ勝ち！

## X1 twin

注番 B301

31% OFF



- CZ-830CB………¥99,800
- CZ-820DB………¥79,800

合計定価 ¥179,600

ツクモ限定特価 **¥124,000** 送料¥2,000

| クレジット例 | 初回¥11,820 |
|---|---|
| 月々¥11,100×11回 | |

## パソコンテレビ X1G

注番 B302

- CZ-822CB……………………¥118,000
- CZ-820DB……………………¥ 79,800

合計定価 ¥197,800

50% OFF ツクモ限定特価 **¥99,800** 送料¥2,000

| クレジット例 | 初回 |
|---|---|
| 月々¥4,700×23回 | |

## NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH モデル30セット

注番 B303

- PC-8801FH モデル30………¥168,000
- PC-KD854…………………… ¥ 84,800
- ディスケット10枚, ゲームパック……サービス

合計定価 ¥252,800

41% OFF ツクモ限定特価 **¥149,800** 送料¥2,000

| クレジット例 | 初回¥7,472 |
|---|---|
| 月々¥7,100×23回 | |

## ツクモ特選 MSX2

ソニー F1XD 注番 B304

HB-F1XD 定価¥54,800



ナショナル A1F 注番 B305

FS-A1F （漢字ROM実装） 定価¥54,800



ジョイスティック＋ディスケット5枚付 どちらもセット価格 **¥49,800** 送料1,000

## PC-8800シリーズ PC-8801FH モデル30（本体）

注番 B309

定価¥168,000

限定特価 **¥99,800** 送料サービス

## ツクモオリジナル5インチ2Dドライブ

### TS-FDMKII X1セット



- TS-FD MKIIにケーブルと特選I/Fをセットしました。これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-503F（1ドライブ）、CZ-502F（2ドライブ）相当品です。

特別価格 1ドライブ **¥39,800** 注番 B310

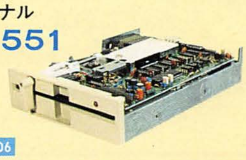
2ドライブ **¥56,800** 注番 B311

黒又はベージュのどちらかをご指定下さい。 送料各¥1,000

## PC-8801mkII/SR/FR/FH用増設ドライブ

- 取付ネジ・説明書付
- FR/FHは別売ケーブル¥2,000が必要です。 送料サービス

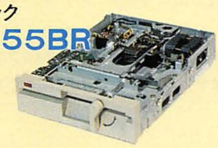
ナショナル JA-551



注番 B306

ツクモ特価 **¥18,800**

ティアック FD-55BR



注番 B307

ツクモ特価 **¥19,800**

## マウス ツクモオリジナル

注番 B308

- 操作性を100%考えた自然なデザイン、ケーブル長は余裕の1.5m
- 仕様は各メーカー純正品とコンパチです。送料¥800

| 品番 | 仕様 | 価格 |
|---|---|---|
| TS-M98 | （ベージュ）98シリーズ専用 | 特価 **¥4,800** |
| TS-MX1 | （ベージュ）X1/MZ-2500用 | 特価 **¥5,800** |
| TS-M88 | （ブラック）88シリーズ、FM-AV MSX用 | 特価 **¥5,800** |



## 便利なマウスタブレット

エプソン MT-20 注番 B312



定価¥14,800

特価 **¥9,800**

送料サービス

### 現金書留申込書 BM3係

| | |
|---|---|
| フリガナ | |
| ご住所 〒 | |
| フリガナ | |
| お名前 | 自宅電話 |
| 注文番号 | 使用機種 |
| セット名 | セット価格 ¥ |
| 送料 ¥ | 合計金額 ¥ |

## ご利用ください。通信販売

### 現金書留でお申し込みの方は

- 左記申込書を同封の上、下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

### 銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

富士銀行 神田支店㈹No.894047 九十九電機㈱宛

### クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。

お申し込みも電話1本でOK！

### 代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
- 配達日の指定もできます。

# 今の自分より1ランクアップ
# 仲の良い友人より1ランクアップ！
# ツクモは1つ上を行く人を応援します。

**お申し込みは今すぐ**
**☎03-251-9911**
**通信販売部へ**
お電話1本でクレジットもOK

**新製品も大特価**

## FM77AV40EXセット 注番 B313



- FM77AV40EX…………¥168,000
- FMTV-154……………¥138,000
- TR-24CLf（スター精密）¥69,800
- プリンターケーブル………¥4,500
- ディスケット5枚＋ゲームパックサービス

合計定価 ¥380,300

**ツクモ特価 ¥256,600**
送料¥2,000

★本体＋モニターのセット価格はお問い合せ下さい。

## FM77AV20EXセット 注番 B314

- FM77AV20EX………………¥128,000
- FMTV-152……………………¥ 89,800
- ディスケット5枚＋ゲームパックサービス

合計定価 ¥217,800

**限定特価 ¥1?9,800**

| 下取り機種 | 差 額 |
|---|---|
| AV20＋カラーモニター | ¥100,000 |
| AV2＋FMTV-151 | ¥ 94,000 |
| 77L2＋カラーモニター | ¥115,000 |
| New7＋2000文字カラーCRT | ¥140,000 |

## 高なる知的快感。PC-8800シリーズ



### NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FA 注番 B315

- PC-8801FA………¥168,000
- PC-KD854…………¥ 89,800
- ゲームパック、ディスケット…………………………サービス

合計定価 ¥257,800

**特価¥175,000**
（例）月々¥9,800×20回払いなど

### NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA 注番 B316

- PC-8801MA………¥198,000
- PC-KD854…………¥ 89,800
- ゲームパック、ディスケット（2HD）10枚…………………サービス

合計定価 ¥287,800

**特価¥195,000**
（例）月々¥9,200×24回払いなど

### NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA 注番 B317

- PC-88VA…………¥298,000
- PC-KD854…………¥ 89,800
- ゲームパック、ディスケット…………………………サービス

合計定価 ¥387,800

**特価¥259,000**
（例）月々¥12,300×24回払いなど



### 24ドット熱転写プリンター
スター精密 **TR-24CL** (FM/PC) 注番 B318
定価¥69,800
**ツクモ特価¥39,800**
送料¥1,000

### 24ドット熱転写カラー漢字プリンター
シャープ **CZ-8PC2** 注番 B320
定価¥69,800 **特価販売中！**

### X1 turbo Z スペシャルセット
本体＋モニター付で 注番 B321
**大特価¥199,800**



### 24ピンドットプリンター
スター精密 **AR-2410ASF**
オートシートフィーダ付
定価¥114,000 注番 B319
**ツクモ限定特価¥64,800**

▲各プリンターはケーブルと用紙がサービスです。

### ツクモニューセンター店 シャープ中古市 2/27（土）・28（日）
（AM10:30～PM6:30）
シャープに関する掘り出し物がいっぱい！
詳しくは ☎03-251-0987

### らくらくパソコン ラック
送料サービス（除・離島）



**PW-876** 注番 B322
定価¥22,000
865（H）×580（D）×615（W）
**ツクモ特価 ¥12,800**



**SR-007** 注番 B323
定価¥35,000
1265（H）×700（D）×620（W）
**ツクモ特価¥16,800**
★マウステーブル、ペーパートレイは別売です。

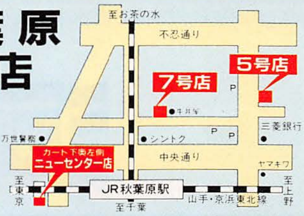
---

**受注専用ツクモ通販センター**
AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

| | |
|---|---|
| 仙 台 | ☎022-263-0791 |
| 福 島 | ☎0245-24-1491 |
| 新 潟 | ☎025-273-9911 |
| 金 沢 | ☎0762-62-3611 |
| 松 本 | ☎0263-36-0199 |
| 大 阪 | ☎06-365-5691 |
| 広 島 | ☎082-223-2741 |
| 福 岡 | ☎092-474-8521 |
| 名古屋 | ☎052-251-1199 |
| 札 幌 | ☎011-241-2299 |

但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

**秋葉原各店**




〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
㊒AM10時～PM7時 ㊡毎週木曜日
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

**ツクモ名古屋店**
営業時間 AM10：00～PM7：00
1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 定休日 毎週月曜日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 定休日 毎週水曜日

**ニューメディアプラザ ツクモ札幌**
営業時間 AM10:30～PM7:30 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機
**九十九電機**


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111
1P 0000000 HI 0050000 2P 0008180
パソコン用ジョイスティックがファミコンで使えるアダプター新発売。
『使い込んだジョイスティックでファミリーコンピュータのゲームができないかなぁ』ある日，ソフトウエア開発室でスタッフの一人がこうつぶやきました。『うむ!できる，できるよ!』と，もう一人が，工具箱をひっぱりだしました。
こんなキッカケで〝X-F1〟は誕生したのです。試作機はものの1時間で完成。BASICマガジンでソフトの記事を書いている先生方にも大人気。いつのまにか開発室や，編集部には，無くてはならない物になっていたのです。
パソコンもファミコンも同じジョイスティックでプレイできるという，とても単純な機能しかない〝X-F1〟ですがジョイスティックにも，こだわる皆さんに，ぜひ使いこなしていただきたい，オプションです。
XE-1PRO
オリジナル・ジョイスティック変換コネクター
X-F1
標準価格1,800円(送料240円)
画面写真 ©KONAMI 1987
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

# 1ドットの精度チャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



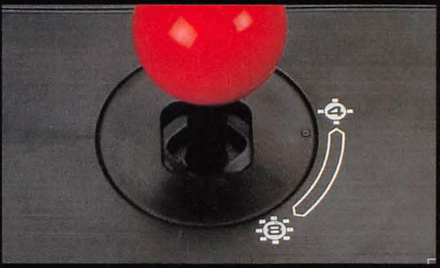

■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

に


マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111


## 新方式の8方向,4方向 メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



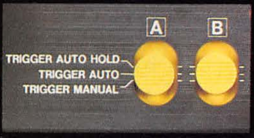
## 好みのポジションが選べる 270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。




## 実用的な連射ON/OFF/ 連射固定スイッチ

連射OFF（TRIGGER MANUAL）で連射機能が完全に止まり，連射ON（TRIGGER AUTO）で連射装置が作動します。また，連射固定（TRIGGER AUTO HOLD）にすることもできます。




## トリガ・スピードをA，B 独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。




## 連射速度を目で確認 LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。




## シャープX1にも対応, 専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池（USM-3×3本）を使います。



*キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載*

# XE-1PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000（アタリ仕様ジョイスティック・ポート機）

標準価格 **9,500円**（送料500円）

CHALLENGE! Personal Computer

# A.V.G & R.P.G III

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

大好評発売中!!




主な内容
- ●めぞん一刻
- ●うる星やつら
- ●イース
- ●サイキックウォー
- ●ウィザードリィ
- ●GAME MUSIC 楽譜集
- ●GAME MUSIC プログラム集

B5判290頁
定価1800円
送料300円

皆さん待望の「チャレンジ！パソコンA.V.G&R.P.GIII」が発売になりました。今回は，“めぞん一刻”，“うる星やつら”，“イース”，“サイキックウォー”，“ウィザードリィI，II，III”といったAVGとRPGの大作をとりあげています。ドーンとした記事のボリュームと，濃い内容に注目してください。

このシリーズも，第3弾。山下 章先生は『各ゲームに込められた，いろいろなことがらを本にまとめようとすると，最近では，それぞれが一冊の本になるくらいの情報があります。この本ではソフトハウスへの取材も行ない，皆さんがゲームを楽しむと同時に，制作サイドの思い入れや，ゲームを通してプレイヤーに伝えたかったことなども感じ取れるような記事を全力投球で書いたつもりです。』と話しています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

完ぺき主義の先生らしく，ますます充実しているゲーム・ミュージックについても，ソフトハウスの皆さんや，ベーマガの，ミュージック関係の先生方の協力を得て楽譜をバッチリと掲載しました。

この本の執筆をして，山下先生は『映画や小説と同じように，ゲームも芸術作品としての評価を得られる日はそう遠いことでは無いことを確信しました。ボクも第4弾，第5弾と，次々にすばらしい作品を産みだしているソフトハウスの皆さんに負けない本を書き続けていきたい』と，新たな意欲に燃えています。

キャラクターのドット絵なども満載して，大好評発売中です。

ぜひこの本をお読みいただき，より深く，より楽しくゲームに取組んでください。

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

PAPER 読んで楽しめるAVG!売れています!

# ADVENTURE

## おかげさまで①，②2冊になりました!







どちらもA5判160頁　定価780円(送料250円)です

「ベーマガ読者なら，わかってくれると思うけど，ゲームブックの愛好家の皆さんがどんな評価をしてくれるだろうか…」

ペーパー・アドベンチャー①を発行したあと編集部では，一抹の不安を抱きながら，売れ行きを見守っていました。

愛読者カードを見る限りでは『とても中身の濃い本だった。②も③も④も発売されたら買います』（東京都品川区・山口眞一君）の感想に代表されるような，うれしいものばかりでした。

1月もおしつまったある日のこと，いつもは冷静な，手塚一郎先生が，編集部に顔をだすなり，「これを見てください！」と少し興奮気味に雑誌の書評欄を開いたのです。

そこには，ペーパーアドベンチャーのことが，大変好意的に紹介されているではありませんか。しかもその雑誌は，ファンタジーファンなら，必ず読んでいるという，社会思想社発行の月刊誌『ウォーロック』だったのです。私達はとても嬉しくなりました。投稿者の皆さんの力作が，専門の雑誌で評価されているのですから。

ベーマガのコーナーをずっとささえてきてくれた，読者の皆さんと共にこの喜びをわかちあうために，『ウォーロック』編集部にお願いして，その内容を御紹介させていただけることになりました。

以下は，その書評です。

---

この本は，雑誌『マイコンBASICマガジン』に連載されている読者投稿の「ペーパーアドベンチャー」を1冊にまとめたもの。

ペーパーアドベンチャーとは要するにゲームブック。ただ〝本〟というには，あまりにも小さいわけ。この本に収録されている29作品のほとんどは100パラグラフ前後。長いものでも150パラグラフ。「そんな少ないパラグラフで面白いものができるわけない！」と決めつけるのはちょっと待った。確かに凝ったことはできないかもしれないけれど，案外面白いものに仕上がっている。

推理もの・時代物・SF・ファンタジーなどさまざまな趣向の作品が29編。ゲームブックではちょっとできないパロディもあったりして，なかなか新鮮な味わいがある。

巻末にはペーパーアドベンチャーを創るためのアドバイスもある。ゲームブックを書こうという人にも参考になるだろう。

---

『ウォーロック』編集部の皆さん，それから書評を書いていただいた小泉雅也さん，ありがとうございました。第3弾もハリキッテ編集します。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

# FM-7/77/AV
# プログラム大全集

FM-7/77シリーズ用
ソフト71本を満載！




キミにもパソコンゲームが作れる‥
大好評発売中!!

B5判272頁　定価1,500円（送料250円）

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザー待望の，プログラム大全集が発売になりました。71本にのぼる厳選された作品を満載。マイコンBASICマガジンの誌上ではリストの長さで掲載できなかった超力作や，アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲーム，また，6809逆アセンブラ，パターン・エディタ等のベテランにも手応えのある実用プログラムも掲載しています。

その他，すぐに役立つF-BASIC講座，FMミュージック講座などの解説記事。愛機のグレードアップ計画に便利な，周辺機器とソフトウエアの紹介コーナー等FMユーザーには見逃せない情報も載っています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

# プログラム大全集シリーズ




**ファミコン・プログラム大全集**
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円 （送料200円）




**X1プログラム大全集**
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円 （送料250円）



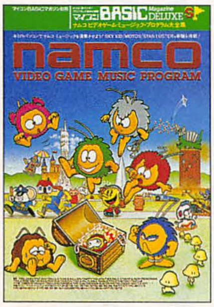

**MSX・MSX2プログラム大全集**
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円 （送料250円）




**PC-8801・8001プログラム大全集**
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円 （送料250円）




**PC-6001・6601プログラム大全集**
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円




**ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集**
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円 （送料300円）




**ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II**
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円 （送料250円）

## パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，300局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！
B5判 定価1500円（送料250円）







# BASICマガジンDELUXEシリーズ




**BASICマガジンDELUXEⅠ**
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円 （送料350円）




**BASICマガジンDELUXEⅡ**
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円 （送料350円）




**BASICマガジンDELUXEⅣ**
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円 （送料350円）




**BASICマガジンDELUXEⅤ**
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円 （送料350円）

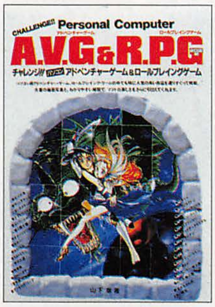



**BASICマガジンDELUXEⅥ**
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円 （送料350円）

## スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ（A5判はBOOKSシリーズです）




**チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム**
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）




**チャレンジ!!!パソコン・AVG＆RPG**
AVGとRPGの秀作がズラリ／
A5判
定価1500円　（送料250円）




**チャレンジ!!!パソコン・AVG＆RPGII**
スーパーソフトBOOKSとして再登場です／ A5判
定価1600円　（送料250円）




**レスキュー／AVG＆RPG**
山下　章先生がキミの難問題をヘルプ／ A5判
定価1300円　（送料300円）




**ドラゴンバスターの本**
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円　（送料250円）

## レッツ プレイ／コンピュータ・ミュージック

パソコン＋シーケンス・ソフト＋MIDI楽器という構成で，キミのパソコン・システムはプロのミュージシャンと同等の機能，性能になる／黄土高原，ダライアスの打ち込みデータも載った，パソコン・ミュージシャンを目ざす，キミのための本。MIDI，FM音源についての知識は，この一冊で十分。大好評発売中／

B5判　定価1500円（送料250円）







**ALL ABOUT namco**
ナムコの1985年までの作品を大分析／ A5判
定価2300円　（送料250円）




**ALL ABOUT namco II**
バラデュークからローリングサンダーを掲載。A5判
定価1800円　（送料250円）

## 編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内




**BASICマガジン DELUXE Ⅶ**
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載。
定価1500円　（送料350円）




**BASICマガジン DELUXE Ⅷ**
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載。
定価1500円　（送料350円）

### ■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金（定価＋送料）していただくのが安あがりでよいでしょう。


**電波新聞社　出版販売部**

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎(03)445－6111

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 大阪本社 | ☎(06)203-3361 | 松本支局 | ☎(0263)36-2266 | 広島支局 | ☎(082)228-5581 |
| 西部本社 | ☎(092)431-7411 | 静岡支局 | ☎(0542)54-6405 | 高松支局 | ☎(0878)61-3111 |
| 札幌支局 | ☎(011)641-5591 | 名古屋支局 | ☎(052)261-4541 | 下関支局 | ☎(0832)67-7478 |
| 仙台支局 | ☎(022)227-7211 | 金沢支局 | ☎(0762)63-8661 | 熊本支局 | ☎(096)380-7500 |
| 新潟支局 | ☎(0252)45-2526 | 京都支局 | ☎(075)221-8021 | 鹿児島支局 | ☎(0992)26-3630 |
| 関東総局 | ☎(0273)26-3206 | 神戸支局 | ☎(078)391-5885 | | |


S-RAM 対応
▼この広告のソフトはMSX2用です（RAM64K、VRAM128K）
ふたつのソフトを、新たに同時発売!! アシュギーネ
AshGuine
パナアミューズメントカートリッジでデータ互換して、必殺アイテムが使えるぞ!
SW-M001 標準価格3,800円
復讐の炎
©1987 CMじゃど/MATSUSHITA/マイクロキャビン
第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」（マイクロキャビン）
SW-M003 標準価格6,800円
虚空の牙城
©1987 CMじゃど/MATSUSHITA/T&E SOFT
第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」（T&Eソフト）
SW-M002 標準価格6,800円
あのA1を超えて、29,800円。
ついてるからうれしい、連射式ジョイパッド。
独立10キーもついてる、A1MKⅡの誕生です。
POWER PAD FS-JS221
●便利な独立10キー
●迫力の連射式ジョイパッド
Panasonic A1 MKⅡ
パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKⅡ。連射式ジョイパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。
パナソニック MSX2 パソコン
標準価格29,800円 FS-A1MK2
3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円
▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MBM係まで。 MSX はアスキーの商標です。
心を満たす先端技術―― Human Electronics
松下電器産業株式会社

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

# 1988年3月号 目次

# 3

CONTENTS

CONTENTS

## BM特選プログラム・コーナー



### ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム



## 広告さくいん



表紙のコンピュータ・グラフィックスは, Z'S STAFF PRO 68K (ツァイト社製)を使用して制作したものです。


©マイコンBASICマガジン 3月号
第7巻 第3号
昭和63年2月25日印刷
昭和63年3月1日発行
定価380円
電波新聞社 1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141 電話 東京(03)445-6111(大代表) 振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂


SONY
ディスク内蔵!
そのうえ
スピコンだ!
連射だ!
実力にあわせて、局面にあわせて、ゲーム・スピードを変えて楽しめる!スピードコントロール機能。
毎秒最高24発!ここ一番でバツグンのパワーを発揮する連射ターボ内蔵。
「ゲームを生かすも殺すもマシンしだいよ」
イースの女神もF1XD派だ。
イース
連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、
ソニーのF1XDだけ!
JIS配列キーボード
パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き
2DD、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵(大容量1MB)
かな、CAPロック等の集中インジケーター。
パソコンプログラムもラクになる、独立10キー。
ディスクだ!
連射だ!
スピコンだ!
F1XD
HB-F1XD
54,800円
HiT BiT
MSX2
連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。
あの巨怪"サラマンダ"、ついにMSX界へ襲来!
警報発令!
多くのゲームファンを恐怖のどん底へ突き落とした最強の敵が、いまさらに、パワーアップ!
充実のデモ&ストーリー、豊富なキャラクター、そして上下シフト キミはついて行けるか!?
沙羅曼蛇
¥6,800
©KONAMI
コナミ(株) 03-264-5678
9種類の"フォーメーション攻撃"で、敵を全滅させろ!
銀座、赤坂、国会議事堂、代々木
リアル画面で爆発するTOKIO空中大戦争!
¥5,800
SCRAMBLE FORMATION
©TAITO CORP (株)タイトー 03-264-8615
これぞ、シューティングの真髄だ!
撃て!"ミッションストライカー"
全編50以上の特殊処理と、スーパーマップドグラフィックス!驚異の迫力画面だ!
¥6,800
SUPER LAYDOCK
©T&E SOFT
(株)ティーアンドイーソフト 052-773-7770
「ウシャスの秘宝」の謎はオソロシ、タノシ!
キミは怒り、泣き、笑ってしまう。これぞ怪奇!考古学ロマンゲーム!
USAS ウシャス
©KONAMI ¥5,800
コナミ(株) 03-264-5678
宇宙歴3000年、真の勇者を決する命を賭けた男のレース!
画面を上下に独立2分割表示!
AI(人工知能)機能搭載!
¥5,800
Super Runner
©PONY
(株)ポニー ポニカ事業部 03-221-3161
こちらも
連射だ!スピコンだ!
弟分のF1II
もよろしく!
HB-F1II
¥29,800
●毎秒24発もOK!勝つための連射機能。
●スピードコントロール機能
●すばやく動け!カーソルジョイスティック付き
見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速!
アメリカで人気No.1!の実績
RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版。謎の深さ、人物の多彩さ、この空前のスケールに、もう身震いが止まらない!!
ウルティマIV
Ultima IV Quest of the Avatar
©Richar Garriot/Origin Systems Inc. (株)ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800
待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム!RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド。
イース
©FALCOM
HBJ-G062D
新発売 ¥7,800
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!ムービーアドベンチャーゲーム。
J・E・S・U・S
ジーザス
©ENIX
HBJ-G063D
新発売 ¥7,800
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
信長の野望 全・国・版
©KOEI CO., LTD
HBJ-G064D
新発売 ¥8,800
シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ。
三國志
©KOEI CO., LTD
HBJ-G065D
新発売 ¥12,800
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ MB 係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。●ソフトに関するお問い合せは各開発元へ直接お問い合せください。

初心者のためのプログラム講座

# ぶっちぎりテクニック考 for MSX/MSX2

入門編

## —物を動かしてみよう—

by Kimco

## アクション・ゲームの初歩

みなさん，こんにちは。Kimcoです。3か月ぶりですが，BASICの入門者のためのプログラム講座ということで，このコーナーを進めていくことにします。

話はMSX／MSX2を使用して進めていきますが，もちろん他機種を持っている人も十分役立つはずです。

さて，今回はゲームを作るにあたっての基本について触れていこうと思います。とりあえず，画面に表示したものを動かさなければなりませんので，そのへんのところをくわしく説明していきたいと思います。

## まず物を動かす

BASICで，画面に物を表示させるには，どうしたらよいでしょう。

**「PRINT文を使う」**

まあ良いでしょう。

**「スプライトを使う」**

おや，だいぶ勉強してますね。

**「VPOKEかな」**

おっと，そんなに先走らないでください。ま，とりあえず，PRINT文を使います。

では，画面の任意の位置に表示するには…そう，LOCATE文を使いますね。

**LOCATE x, y**

で，プリントしはじめる場所を指定できます。MSXの場合，普通の画面（スクリーン1）では，画面は32×24のブロックに分割されていて，それなりのブロックを座標(x, y)で表せるようになっています。左上のスミが座標(0, 0)です（まあ，こんなことはマニュアルを読めばわかりますね…)。

で，このPRINTとLOCATEの組み合わせで，物を画面の好きな位置に書けるわけですが，では，この表示した物を動かすにはどうすればよいのでしょうか？

**「表示する位置を変えればいいじゃん」**

そう，正解です。

ではリスト1を見てください。Xの表示位置を変えて“A”を横に動くようにしたプログラムです。実行させてみると…おやおや，“A”がズラリと並んでしまいました

《リスト1》Aを動かすサンプル・プログラム・リスト①

```
500 FOR I=1 TO 20
550 X=X+1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
650 NEXT I
```

《リスト2》Aを動かすサンプル・プログラム・リスト②

```
500 FOR I=1 TO 20
550 X=X+1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
610 LOCATE X,Y:PRINT " "
650 NEXT I
```

《リスト3》Aを動かすサンプル・プログラム・リスト③

```
500 FOR I=1 TO 20
510 LOCATE X,Y:PRINT " "
550 X=X+1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
650 NEXT I
```

(第1図)。

**「消さないからだよ！じれったいなぁー」**

はいわかりました，じゃあ，“A”を書いた後に，“ ”(スペース)を書いてAを消すようにしましょう(**リスト2**)。…と，今度は何かチラチラしただけで何も表示されません。“A”を書いた直後にそれを消してしまってるのですから当然ですね。

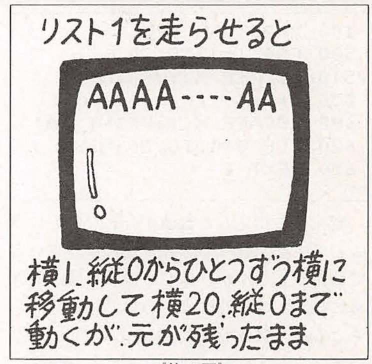
では，**リスト3**ではどうでしょう。Xを加算する前に消して，その後“A”を書いています。“A”が左から右へ走っていくようになったでしょう(第2図)。

**「やっぱり何かチラチラしただけだぞ!?」**

おっと失礼，速すぎました。ウェイトを入れましょう。

**「ウェイト？」**

そう，パソコンのBASICは遅い遅いって言われるけど，一つや二つの物をこうして動かすには十分過ぎるほど速いのです。**リスト4**を見てください。620行のように，カラのFOR～NEXTで少し時間をロスさせて，人間の目に見えるようにするのです。FOR～NEXTの回数を増やせば遅く，減らせば速くなるわけです。




《第1図》




《第2図》

さて，これで見えるようになりましたね。どうです？(第3図)。

**「こんなことしてても，ちっともおもしろくないぞ!!」**

ごもっとも，では，今度は“A”を右から左へ動かしてみましょう(「そういう意味じゃないんだけどな…」)。**リスト4**の550行，“X＝X＋1”を“X＝X－1”に変えれば左に動くはずですが…。

おや，今度はエラーがでてしまいました。なになに“Illegal function call”？

《リスト4》Aを動かすサンプル・プログラム・リスト④を動かす

```
500 FOR I=1 TO 20
510 LOCATE X,Y:PRINT " "
550 X=X+1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
620 FOR J=1 TO 50:NEXT J
650 NEXT I
```




《第3図》

《リスト5》Aを右から左に動かすサンプル・プログラム・リスト

```
100 X=20
500 FOR I=1 TO 20
510 LOCATE X,Y:PRINT " "
550 X=X-1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
620 FOR J=1 TO 50:NEXT J
650 NEXT I
```

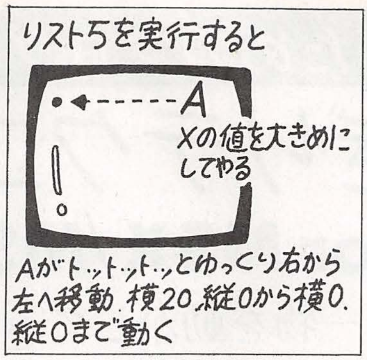
要するに指定した数値が合わないということですな。おっと，Xが負になっているではありませんか。はじめのXの値を大きめに指定してやればよいわけですから…。そこで，**リスト5**のようにしてみましょう。今度はなんとか動いたようですね(**第4図**)。同じようにして，Yを変化させるようにすれば，縦に動かすこともできるってことはわかりますよね？

**「当然!!」**

さて，縦横に動かせるようになったところで，“A”が，画面内をぐるぐる回るプログラムを考えてみましょう。まず画面の左上からスタートして，右に走り，右端まで行ったら，今度は下に向かい，つぎは左，そして上，というぐあいに1周させるのです(**第5図**)。一例として**リスト6**を載せておきますが，各自考えてみてください。逆回りをさせたり，もっと複雑な動きをさせることもできるはずです。

《リスト6》Aを(0，0)から画面1周させるサンプル・プログラム・リスト

```
100 X=0:Y=0
500 FOR I=1 TO 25
510 LOCATE X,Y:PRINT " "
550 X=X+1
560 LOCATE X,Y:PRINT "A"
570 FOR J=1 TO 50:NEXT J
580 NEXT I
600 FOR I=1 TO 20
610 LOCATE X,Y:PRINT " "
650 Y=Y+1
660 LOCATE X,Y:PRINT "A"
670 FOR J=1 TO 50:NEXT J
680 NEXT I
700 FOR I=1 TO 25
710 LOCATE X,Y:PRINT " "
750 X=X-1
760 LOCATE X,Y:PRINT "A"
770 FOR J=1 TO 50:NEXT J
780 NEXT I
800 FOR I=1 TO 20
810 LOCATE X,Y:PRINT " "
850 Y=Y-1
860 LOCATE X,Y:PRINT "A"
870 FOR J=1 TO 50:NEXT J
880 NEXT I
```




《第4図》

## 斜めに動かしてみよう

さて，あなたの画面では“A”は元気に走り回っていますか？

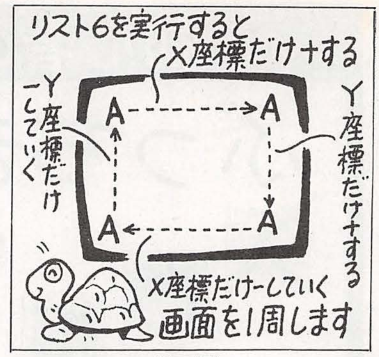
**「もうアキたよ」**

そうですか，でももうちょっとつき合ってくださいね。縦横の動きができたので，ついでに斜めの動きも作ってしまいましょう。もう気付いた読者もいるでしょうが，斜めに動かすには，X，Yの値を同時に変化させればよいのです(**第6図**)。**リスト7**は**リスト6**の改良版で，斜めの動きが入っています。

やれやれ，これでやっと8方向に物を動かせるようになりました。これであなたも自由にキャラクターが動かせ……。

《リスト7》斜めの動きが加わったサンプル・プログラム・リスト

```
100 X=0:Y=0
500 FOR I=1 TO 20
510 LOCATE X,Y:PRINT " "
550 X=X+1:Y=Y+1
560 LOCATE X,Y:PRINT "A"
570 FOR J=1 TO 50:NEXT J
580 NEXT I
600 FOR I=1 TO 20
610 LOCATE X,Y:PRINT " "
650 Y=Y-1
660 LOCATE X,Y:PRINT "A"
670 FOR J=1 TO 50:NEXT J
680 NEXT I
700 FOR I=1 TO 20
710 LOCATE X,Y:PRINT " "
750 X=X-1:Y=Y+1
760 LOCATE X,Y:PRINT "A"
770 FOR J=1 TO 50:NEXT J
780 NEXT I
800 FOR I=1 TO 20
810 LOCATE X,Y:PRINT " "
850 Y=Y-1
860 LOCATE X,Y:PRINT "A"
870 FOR J=1 TO 50:NEXT J
880 NEXT I
```




《第5図》




《第6図》

**「キャラクターが勝手に動くだけじゃないか!?」**

**「自分で動かすにはどうするんだ!!」**

…と，それもそうですね。では，自分でキャラクターを動かす方法をお教えしましょう。

## STICK関数

人間がパソコンに指示を与えるとき，普通はキーボードを使いますが，ゲームの場合などは，ジョイスティックをよく使います。

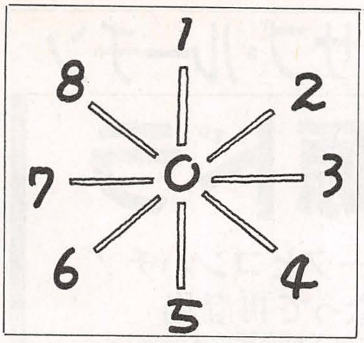
MSXはよくしたもので，このジョイスティックからの入力をBASICの関数で読み込むことができるようになっています。その関数が“STICK(n)”です。このnは，ジョイスティックの番号で，1ならポート1についているジョイスティック，2ならポート2につながっているもの，そして，0だと，キーボードのカーソル・キーをジョイステイックに見たててくれます。

たとえば，A=STICK(0)とするとそのときのカーソル・キーの状態に合わせて，向きに対応した数値をAに返してきます。向きと数値の対応は**第7図**のとおりで，0はどの方向にも押していないときです。

## キャラクターを操つる

さて，それではジョイスティック（カーソル・キー）の操作によって，“A”を動かすプログラムを作ってみましょう。要は，与えられた向きと，X，Yの変化を，

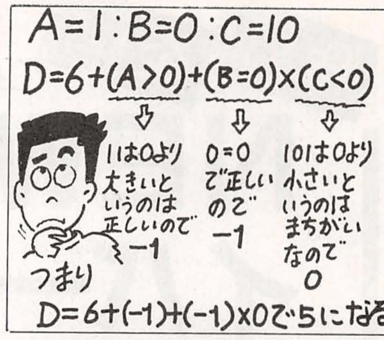
上：Y=Y−1
下：Y=Y+1




《第７図》

《リスト８》カーソル・キーの操作によって"A"が動くサンプル・プログラム・リスト

```
500 LOCATE X,Y:PRINT " "
510 A=STICK(0)
520 IF A=1 THEN Y=Y-1
530 IF A=2 THEN Y=Y-1:X=X+1
540 IF A=3 THEN       X=X+1
550 IF A=4 THEN Y=Y+1:X=X+1
560 IF A=5 THEN Y=Y+1
570 IF A=6 THEN Y=Y+1:X=X-1
580 IF A=7 THEN       X=X-1
590 IF A=8 THEN Y=Y-1:X=X-1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```




《第８図》

左：X＝X－１
右：X＝X＋１

というぐあいに対応させればよいわけです。こうして作ったのが**リスト８**です。ところが，**リスト８**では，"A"が画面からはみでると，エラーがでてしまいます。

**「また"Illegal…"だろ」**

そのとおり，でも今度は初期値の設定ではどうにもなりません。どうしましょう。

**「はみださないようにすればいいじゃん」**

そうですね。じゃあ，座標がはみださないよ・う・にっと，これでどうです？（**リスト９**）。

**「ずいぶん見にくいなぁ」**

じゃあ，これでは？（**リスト10**）。

**「う〜ん，どうもねェ」**

え〜い，じゃあ必殺論理式だ!!（**リスト11**）。

**「なにコレ？」**

う〜ん，やっぱり論理式の説明をしなければならなくなってしまった…。

## 論理式とは？

ベーマガの掲載プログラムのCHECKER FLAGなどでもよくでてきますがなかなか初心者にはわかりにくいものです。

**「それじゃあ説明になっとらん!!」**

はいはい。まあ要するに，式を数値に変えるのと同様に，判断の結果を数値に変えるというのが論理式です。普通カッコでくくって，

（A＞０）

のように書かれます。で，このカッコの中の判定が正しければ－１，ちがっていれば０を返すのです。たとえば，

A＝０
B＝５＋（A＝０）

だったら，Bはいくつになるでしょうか？そうです。Bの値は４になります。

**「なんでだよー!?」**

A＝０ですから（A＝０）というのは正しいですよね。判定が正しければ－１を返すのでしたね。だから５－１で４となります。

**「きったねエー」**

ま，そういうモンですな，ではこれは？

A＝１：B＝０：C＝10
D＝６＋（A＞０）＋（B＝０）×（C＜０）

みなさんはもうわかりましたね。正解は５になりますね（第８図）。

さて，いかがでしたでしょうか。これで少しは物の動かしかたの原理がわかったと思います。次回はMSX特有のスプライトやVPOKEについて話したいと思っております。

それではまた次回まで。

★
★　★

《リスト９》"A"が画面からはみださないようにしたサンプル・プログラム・リスト①

```
500 LOCATE X,Y:PRINT " "
510 A=STICK(0)
520 IF A=1 THEN IF Y>0           THEN Y=Y-1
530 IF A=2 THEN IF Y>0  AND X<30 THEN Y=Y-1:X=X+1
540 IF A=3 THEN IF          X<30 THEN       X=X+1
550 IF A=4 THEN IF Y<20 AND X<30 THEN Y=Y+1:X=X+1
560 IF A=5 THEN IF Y<20          THEN Y=Y+1
570 IF A=6 THEN IF Y<20 AND X>0  THEN Y=Y+1:X=X-1
580 IF A=7 THEN IF          X>0  THEN       X=X-1
590 IF A=8 THEN IF Y>0  AND X>0  THEN Y=Y-1:X=X-1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```

《リスト10》"A"が画面からはみださないようにしたサンプル・プログラム・リスト②

```
500 LOCATE X,Y:PRINT " "
510 A=STICK(0)
520 IF A=1 AND Y>0           THEN Y=Y-1
530 IF A=2 AND Y>0  AND X<30 THEN Y=Y-1:X=X+1
540 IF A=3 AND          X<30 THEN       X=X+1
550 IF A=4 AND Y<20 AND X<30 THEN Y=Y+1:X=X+1
560 IF A=5 AND Y<20          THEN Y=Y+1
570 IF A=6 AND Y<20 AND X>0  THEN Y=Y+1:X=X-1
580 IF A=7 AND          X>0  THEN       X=X-1
590 IF A=8 AND Y>0  AND X>0  THEN Y=Y-1:X=X-1
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```

《リスト11》論理式を使ったサンプル・プログラム・リスト

```
500 LOCATE X,Y:PRINT " "
510 A=STICK(0)
520 Y=Y+((A=1 OR A=2 OR A=8)AND(Y>0))-((A=4 OR A=5 OR A=6)AND(Y<20))
530 X=X+((A=8 OR A=7 OR A=6)AND(X>0))-((A=2 OR A=3 OR A=4)AND(X<30))
600 LOCATE X,Y:PRINT "A"
610 FOR J=1 TO 50:NEXT J
620 GOTO 500
```

特別企画

# X1FM音源MMLサブ・ルーチン

# NEW FM音源ドライバー

**X68000の音色データとコンパチ！**
**などさらに強力になって再登場**
※X1シリーズ用FM音源ボードが必要です。

GORRY

## ●はじめに

こんにちは，GORRYです。X1FM音源ドライバーについてのお便りやプログラムがたくさんきて，とてもうれしく思っています。その中に，「まだ不便」「メモリが少ない」「X68000と同じにして」といったものがとても多く見られるようになりました。

そこで，「どうせならX68000を越えるものを作って，みんなに楽しくプログラミングしてもらおう」というわけで，冬休みを使ってめいっぱい改造しました。名づけて『NEW FM音源ドライバー』！

では，ここに数々の改良点を示します。

(1)BGM演奏ができるようになった。
(2)MMLをトラック・バッファにためるようになった。トラック・バッファはG－RAMを使った48Kバイト。
(3)MMLをより強力にし，フェード・アウト，ポルタメント，ソフトLFOなどをサポートした。
(4)音色データをX68000のアッパー・コンパチにした。
(5)エラー表示をわかりやすくした。

などなどです。目標はなんといってもソーサリアンです。あの60曲がすべてNEW FM音源ドライバーで演奏できるように作っていったのです。

それでは，Let's Go to the music world！

## ●入力のしかた

旧FM音源ドライバーより，かなり長くなっています。気を入れて入力してください。FM音源というドラゴンに立ち向かうには，まず経験値をあげなくてはならないのです。

①BASIC（CZ－8CB01／8FB01 V1.0／2.0）を立ちあげます。turbo BASICでは使用できません。
②新しいテープかディスクを2本用意します。それぞれA，Bとしておきます。
③**リスト1**を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。ファイル名は「NEW FM－DRIVER. INI"としてください。絶対にRUNしないでください。
④**リスト2**を入力し，テープ（ディスク）Aにセーブします。ファイル名は"NEW FM－DRIVER, Bas"としてください。
⑤テープ（ディスク）をすべてぬいて，**リスト2**をRUNしてください。エラー等あったら④へもどってください。
⑥⑤で「テープ（ディスク）を入れる」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れて

《リスト1》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
20 'X1 turbo ﾖｳ ｶｷｶｴ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 'X1/C/D/F/G/TWIN ﾉ ﾋﾄﾊ
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                   '30,40ｷﾞｮｳﾊ REM(')ﾆｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 CLS0:END
999  'ｺｺｶﾗ ｻｷﾊ ｵﾝｼｮｸ DATAﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾉ ﾚｲﾃﾞｽ｡ ﾍﾞﾂﾆ ｲﾚﾅｸﾃﾓ ﾀﾞｲｼﾞｮｳﾌﾞﾃﾞｽ｡
1000 '----------------------------------------------------------------
1010 DIM A%(4,10):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    SOUND NAME
1030 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1060 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1070 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1080 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1090 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
```

《リスト2》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ｡ SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ｡":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
```

《第1表》X68000とNEW FM音源ドライバーとの対応表

| 意　味 | X68000 | X1 |
|---|---|---|
| 音色を定義する | m-vset(a, b) | A$=UR1(CHR$(a)+MKI$(VARPTR(b(0.0)))) |
| トラック・バッファを初期化する | m-init(　) | A$=USR2("0") |
| トラック・バッファにMMLを格納する | m-trk(a, b$) | A$=USR2("a"+b$) |
| テンポを設定する | m-tempo(a) | A=USR3(a) |
| トラック・バッファを設定する | m-alloc(a, b) | カット(省略) |
| 演奏するトラック・バッファを指定する | m-assign(a, b) | カット |
| 演奏を行なう | m-play(　) | A$=USR4("P") |

リターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW FM音源ドライバーのテープ(ディスク)のできあがりです。なお，実際にNEW FM音源ドライバーで使うのはテープ(ディスク)Bだけです。テープ(ディスク)Aはどこかにでもしまっておいてください。

ロードするときは，テープ(ディスク)Bを入れて，

RUN "NEW FM-DRIVER, INI"

と入力すればOKです。あとはサンプル・プログラム(**リスト3**)を入力して，RUN！ちゃんと経験が積んであれば，キングドラゴンのテーマが流れるはず。でなかったら，もどってデバッグしましょう。

## ●NEW FM音源ドライバーの使いかた

NEW FM音源ドライバーの呼びだしかたについて説明します。**第1表**にX68000との対応表を示しておきます。

**①音色定義**

A$=USR1(CHR$(音色No.)+MKI$(VARPTR(n(0, 0))))の形になります。音色No.は0～31までです。nは配列変数で，(4, 10)の大きさの整数型にしてください。ややこしい式ですが，公式として覚えてしまいましょう。音色データはあとで説明します。

**②MMLのセット**

A$=USR2("トラックNo."+"MMLデータ")の形になります。トラックNo.は1～8(8重和音分)で，0を指定すると全トラックをイニシャライズ(MMLデータ

```
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
```

```
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

《リスト3》サンプル・プログラム(キングドラゴンのテーマ)

```
10 DEFINT A-Z
20 DEFUSR1=&HF200
30 DEFUSR2=&HF203
40 DEFUSR3=&HF206
50 DEFUSR4=&HF209
60 DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT:A$
=USR4("P")
100 DIM MAIN(4,10):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ MAIN(I,J):NEXT:NEXT
110 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI      MAIN Dayo-n
120 DATA 56, 15,  2,  1,  0,  0,  0,  3,  0,  3,  0
130 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140 DATA 27, 31,  5,  5,  5,  8,  0,  1,  4,  0,  0
150 DATA 26, 31,  4,  5,  4, 18,  0,  1,  2,  0,  0
160 DATA 19, 31,  0,  5,  2, 18,  0,  1,  3,  0,  0
170 DATA 16, 15,  0,  6,  2,  0,  0,  3,  4,  0,  0
180 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(MAIN(0,0))))
190 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3v10"):NEXT
200 B$=USR2("2"+"@0p1v9y49,20r16"):B$=USR2("3"+"@0p2v9y49,40r16."):B$=USR2("5"+"
r8."):B$=USR2("6"+"r8")
210 FOR I=1 TO 4:A$="l16|:40o4gab-<d>:|"
230 B$=USR2("1"+"@0v11"+A$):B$=USR2("2"+A$):B$=USR2("8"+"r16"):B=USR3(130)
240 A$="o6r1r1d1a2g2d1g2c2d1>b-2<c2>a1&a1"
260 B$=USR2("4"+"@0v14"+A$):B$=USR2("5"+"@0v9p1y52,40"+A$):B$=USR2("6"+"@0V9P2^6
0"+A$)
270 A$="|:5g2f2e-2f2:|"
290 B$=USR2("7"+"@0o3v13y54,20"+A$):B$=USR2("8"+"@0o3v8y55,60"+A$)
310 NEXT:A$=USR4("P")
```

をすべて消す）します。MMLデータは後で説明します。

**③テンポの設定**

A＝USR3(テンポ)の形になります。テンポは，40～255までの整数あるいは整数型変数で指定します。

**④演奏，中止**

A＄＝USR4("演奏コマンド")の形になります。演奏コマンドは3種類あります。

●P　演奏を行ないます。"P$n_1 n_2 n_3 n_4 n_5 n_6 n_7 n_8$"の形にすると，指定パートのみの演奏になります。$n_1$～$n_8$は1か0で，1でON，0でOFFになります。

●S　演奏を止めます。

●F　フェード・アウトします。フェード・アウトとは，演奏を行ないながら音量がさがっていく処理のことです。曲の切れ目や，テープに録音するとき使うとカッコいいです。"F"＋CHR＄（スピード）の型にすると，スピードが変えられます。1～255までで，大きいほど遅くなります。省略時は16です。

**⑤エラー表示**

A＝USR5(0)の形になります。演奏中にMML内でエラーがあると，すべての音が止まります。このときこれを実行すると，どこのトラックのどこでエラーになったかが表示されます。エラーがなければ何もしません。メッセージの内容は第1図に示しておきます。

## ●音色データについて

まず，**リスト1**の1000行～を見てください。ふつう，この形で書きます。

各データはX68000と同じですが一部の人はX68000のデータ形式を知らないでしょうから，ここで説明します。

データは配列変数に入れて，USR1でセットします。配列変数は整数型の(4，10)の形ですDIM A%(4，10）とすればよいわけです。

ここで変数内の各データを説明します。言葉の意味は，VIPのマニュアルやベーマガ87年9月号を見てください。

A＝USR5(0)

4018HデERR．トラック1，10, 20, 3204L2@0^20Q7*
（① ② ③）

①エラーの起こったアドレスを示します。

②エラーの起こったトラックを示します。

③その付近のデータです。一番右側の文字の部分でエラーが起こったことを示しています。

MMLはG-RAMの4000Hから6Kバイトずつ各トラックとして格納されています。

③の右のほうの文字をSEARCH命令で探していくと，デバッグの効率があがるでしょう。

《第1図》エラー・メッセージの見かた

（0，0）：フィードバックとアルゴリズムです。共に0～7まで，（フィードバック✕8＋アルゴリズム）で値が求まります。アルゴリズムは**第2図**に示します。

（0，1）：オペレータ・マスクです。0～15までの2進数で，下のケタから順にオペレータ1，2，3，4になります。1でオペレータON，0でOFFになります。普通は15（全オペレータON）にしておけばOKです。

（0，2）：LFOの形を決めます。LFOの形は**第3図**に示します。これらのLFOのパラメータはトラック1でのみ有効です。トラック2などでLFOを含んだ音色にしようとしてもできません。

（0，3）：ビット0がLFOのシンクロON／OFF，ビット1がノイズモードのON／OFFになります。1でONです。シンクロはトラック1で，ノイズモードはトラック8でのみ有効です。

（0，4）：LFOのスピードです。

（0，5）：LFOのPMDです。

（0，6）：LFOのAMDです。

（0，7）：LFOのPMSです。PMS，AMSは各トラックで有効です。X1とX68000ではPMDとPMS，AMDとAMSの意味が逆になっているようです。なぜでしょう？

（0，8）：LFOのAMSです。

（0，9）：パン（ステレオ）を指定します。0－OFF，1－左，2－右，3－まん中になります。

（0，10）：ノイズの周波数です。0～31で，小さいほど低くなります。

ここからは各オペレータの内容となります。nは1～4です。

（n，0）：アタック・レートです。

（n，1）：ディケイ・レートです。

（n，2）：サスティン・レートです。

（n，3）：リリース・レートです。

（n，4）：サスティン・レベルです。

（n，5）：アウトプット・レベルです。

（n，6）：キー・スケーリングです。

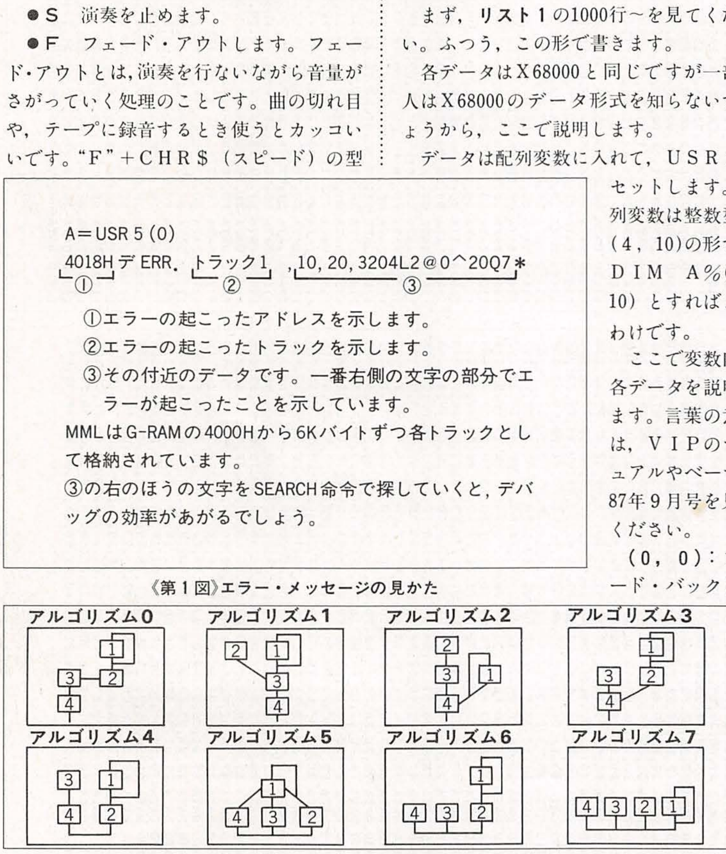
（n，7）：マルチプルです。

（n，8）：デチューン1です。

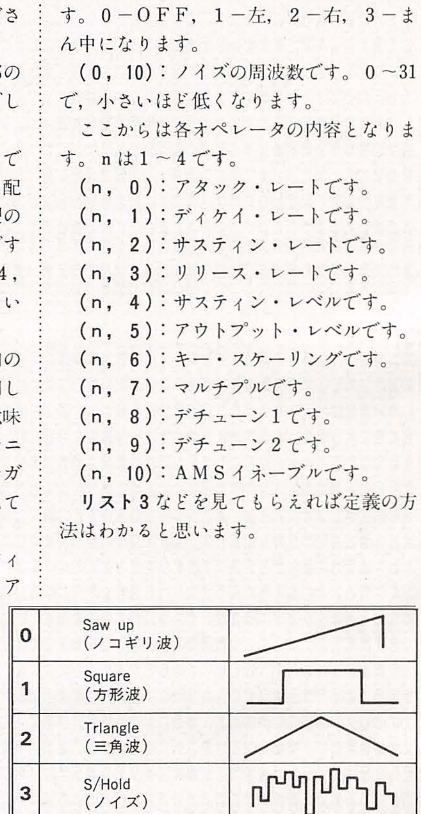
（n，9）：デチューン2です。

（n，10）：AMSイネーブルです。

**リスト3**などを見てもらえれば定義の方法はわかると思います。




《第2図》アルゴリズム表




ソフトLFOで使えるのは2番の形のみです。

《第3図》LFOの波形表

## ●MMLデータについて

では，MMLの命令を説明します。まず音長ですが，A～G，R，L，(　)といったコマンドの後に付けます。省略するとLで指定した長さになります。

また，L以外のコマンドでは符点をさらにその後に付けることができます。複符点も可能です。ただし符点数は6個までです。

また，%nとすると192/n分音符分の長さになります。これには符点はつけられません。

つぎに，各コマンドを説明します。〔 〕は省略可を表します。そして★印はX68000とコンパチであることを示します。

**①音階に関するコマンド**

**●A～G〔＋，＃，－〕〔音長〕★**

その音階を奏でます。＋はシャープ，－はフラットです。

**●＾ずらし値**

デチューン（周波数ずらし）を行ないます。0～255の4の倍数で，20が標準の値です。

また，＾＋ずらし値，＾－ずらし値とすると，今でている音をずらします。このコマンドだけではあまり意味はないですがQや&，@V，／などのコマンドと組み合わせるといろいろな効果をだすことができます。

**●Oオクターブ値★**

オクターブを決めます。1～8です。

**●〈，〉★**

1オクターブのあげさげを行ないます。Xコマンドにより〈と〉の方向が変えられます。

**●Xオクターブ・スイッチ値**

〈，〉をどちらの向きにするかを決めます。X1で〈が下，〉が上，X68Kで〉が上，〈が下になります。

**●(〔オクターブ値〕音階1，〔オクターブ値〕音階2)〔音長〕**

音階1から音階2へのポルタメントを指定した音長で行ないます。他機種のMMLにはないコマンドです。

例：(4C，5C)1

オクターブ4のドからオクターブ5のドまで全音符でなめらかに音があがっていきます。

なお，オクターブ値が省略できるのは両方のオクターブが同じときです。

**●R〔音長〕★**

休符です。音階とは直接関係ないですが，分類するとやはりこの仲間でしょう。

A～G，(　)とタイ（&コマンド）でつなげると，その間キーオフしません。これはけっこう使えますよ。

**②音長に関するコマンド**

**●L音長★**

音階をだすコマンドで，音長を省略したときに設定される音長（デフォルトといいます）を決めます。じつは，Lコマンドでも音長は省略できますけど，そんなことしても何の意味もないでしょう。

**●Q音長比★**

音階をだすコマンドで，でてくる音で，実際に音がでている時間の比を決めます。つまり，どれくらいキーオンの状態にしておくかです。1～8で，大きいほど音のでている時間が長くなります。また，0にすると，ずっとキーオンしたままになります。いくつもの音をずっと&コマンドでつなげたのと同じになるわけです。

**③音色に関するコマンド**

**●@音色番号★**

指定された音で演奏します。0～31です。必ずUSR1で定義したものを使いましょう。

**●Pステレオ値★**

ステレオの設定をします。0－OFF　1－左，2－右，3－まん中です。

**④音量に関するコマンド**

**●V音量★**

音量を設定します。0～15です。

**●@V音量★**

音量を設定します。Vコマンドより細かく設定できます。V15は@V125，14は122…と3ずつ小さくなっていきます。

また，@V＋音量，@V－音量とすると，現在の音量を相対的に変えられます。

**●＼〔スピード〕**

フェード・アウトを行ないます。USR4のフェード・アウトと同じものです。＼は［GRAPH］＋テンキーの［，］ででます。

**⑤くり返しに関するコマンド**

**●|:〔くり返し回数〕…〔：〕…:|**

|:～:|でつくられた中をくり返します：を入れると，ループ・カウンタが1になったとき，そこからループの外へでることができます。くわしくは**第2表**を見てください。くり返し回数は1～255で，省略すると2になります。｜は［SHIFT］＋［￥］のキャラクタです。

《第2表》|:…：…:|，[…]コマンドについて

| 音楽記号 | MML | 演奏順序 |
|---|---|---|
| (1)‖: Ⓐ :‖ Ⓑ | \|:2 Ⓐ :\| Ⓑ | Ⓐ→Ⓐ→Ⓑ |
| (2)‖: Ⓐ ⌈1 Ⓑ :‖ ⌈2 Ⓒ | \|:2 Ⓐ:Ⓑ :\| Ⓒ | Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓒ |
| (3)‖: Ⓐ :‖ REPEAT 2 TIMES AND FADE OUT. | \|:2Ⓐ :\|＼:\| | Ⓐ→Ⓐ→Ⓐ（フェードアウト） |

以上のような使いかたがあります。
(1)，(3)は[…]でもできます。
(3)は㊙に近いワザです。

**●[〔くり返し回数〕…]**

[～]でつくられた中をくり返しますがくり返し回数を0にすると無限ループになります。くり返し回数は1～255で，省略すると2になります。

**⑥ソフトLFOに関するコマンド**

**●スピード，PMD，PMS，ディレイ値**

そのトラックにソフトLFOをかけます。YM－2151はハードでLFOをもっていますが，各トラックで別のLFOをかけることができないため，作ったコマンドです。PMしかなく，波形も三角波のみですが，便利です。

スピードは1～255で，大きいほど速くなります。0にするとそのトラックのLFOをOFFにします。PMDは－127から127で，プラスの値だとスタート時に音程があがっていき，マイナスはその逆です。

PMSは0～255までで，大きいほどLFOが遅くかかります。

ディレイは0～254で，大きいほどLFOのかかるタイミングが遅くなります。

**●Wディレイ値**

LFOのディレイ値の設定を行ないます。Sコマンドと同じです。

**⑦その他のコマンド**

**●Yアドレス，データ**

OPMのレジスタにデータを書き込みます。

**●／**

強制的にキーオフにします。Q0コマンドと組み合わせて使います。

**●T**

テンポの設定を行ないます。USR3と同じです。

**●&**

タイ，スラーの役目をします。

## ●最後に

ざっとかけ足で説明してきましたが，理解できたでしょうか？

なにはともあれ，このNEW FM音源ドライバーのすばらしさは，今月のザ・ゲーム・ミュージック・プログラムのコーナーで，Yu－You先生がX68000から移植していますので，聞いてみるとわかってもらえると思います。X68000とまったく同じ音ですよ。ぜひ入力しましょう。

来月号では，今回紹介しきれなかった音色コンバータなどを発坂します。

P.S.

㈱日本ソフトバンク発行「oh！mZ」および「oh！X」を参考にしています。

# ♪キミも今日から♪

# パソコン・ミュージック・コンポーザー

X68000用プログラム付き

YK-2

P1“I”P2“I”P1“I”P2“I”……なーんちゃって♥「サムシング・イン　マイ　ハウス」をX－BASICで歌うとこーなるんだろうナー，なんてマヌケなことやってる，YK－2です。最近すっかりディスコ・ミュージックにはまってしまって僕もこんな曲作ってみたいよーといいつつ，カシオのRZにリズム・パターンをたたき込んでる今日このごろです。

そうそう，たくさんの誕生日プレゼントや年賀状，どうもありがとう。中にはランプなんかを送ってくれた女の子もいたりして，とてもうれしかったです（しっかり部屋にかざってある）。

さてさて，今回はパソコンによる「ゲーム・ミュージックの作曲」をテーマに，僕の経験や手法をまじえて説明していきたいと思います。リストはX68000用ですが曲作りの考えかたは同じです。

## まず，何を作りたいか考えよう…

ゲームのBGMを作るとき，大切なのはその曲が「画面」に合っているかどうかをよく考えることだったね。でも，プロ，アマ関係なく，ゲーム制作にかかわったことのない人には，ちょっとそのへんがピンとこないかもしれない。そういう人は，市販のファミコン・ゲームやパソコン・ゲームをながめながら，「僕だったらこんな曲を作るのになぁ」という感じに考えてくれればいいと思う。

今回，僕はとくにゲームにBGMを入れるわけではなかったので，とりあえずテーマがない。だから自分かってに決めてみた。

「コナミックなノリで，燃えろツインビーのボーナス・ステージにでてきそうな曲」どうでもいいけど。なんとも長いテーマだ。

## コード進行から考えていく…

コナミのノリのよい音楽というのは，曲のでだし，もしくは曲の盛りあがりの部分で，よく“C→E♭→F→G”もしくはそれに類似したパターンをよく使うよね（コードがわからない人は楽器店でコード譜を買ってこよう）。ちなみにゲームアーツのシルフィード1面のBGMもこのパターンだ。

この進行に合わせて，まずベース・パターンを作る。　　→リスト1

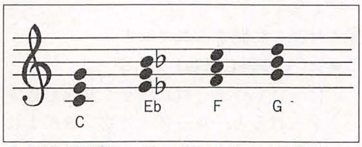
オクターブをまたいだだけの，単純なパターンだけど，これだとピアノとかで簡単に弾きだめしすることができるんだ。

とりあえず，**リスト1**を打ち込んで聞いてみてほしい。わずか4小節の短いフレーズだけど，なんとなくノリの感じがつかめるでしょう？
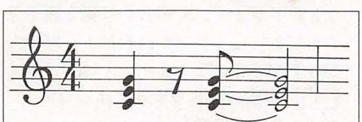
## さあ，いよいよメロディだ……

コード進行が決まったら，つぎはメロディ作りにチャレンジ！
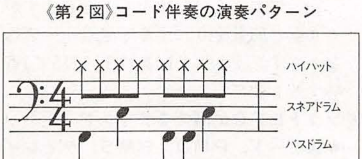
こういった曲の場合，メロディはなるべく軽快な感じが受け入れられるよう工夫してみよう。**リスト1**のベース・パターンを鳴らしながら浮かんできたメロディをすばやくインプット！MMLに慣れていない人は，楽譜に写すなり，歌ったものを録音するなりしたほうがいいよ。その場のおもいつきは，作曲においてとても大事なことなんだからね。




《第1図》C→E♭→F→Gのコード進行



《第2図》コード伴奏の演奏パターン




《第3図》リズム・パターン

ベースとメロディができてきたら，そろそろ音色のほうも考えていくようにしよう。僕の場合，ベースはエレキベースに，メロディは広がりのある明るい音色にしてみた。

## コード進行に伴った伴奏…

メロディ，ベースときたらつぎは伴奏かリズムを考えていくんだけど，とりあえず伴奏のほうを先に作っていこう。

“C→E♭→F→G”の和音は楽譜に表すと**第1図**のようになる。

これをそれぞれ**第2図**のような形式でトラック3，4，5に割り当ててみた。

**→リスト2**

音色は明るいシンセチックな音にして，左チャンネルからだしている。右チャンネルからは，ハギレのよい，スタッカートをきかせたヤマハDXシリーズのピアノベル系統の音に似た音色を使って，軽いノリの

《リスト1》ベース・パターンを入れたプログラム・リスト

```
 95 key 6,"m_stop()"
 96 key 4,"list"
100 dim char piano(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN      E.PIANO
120      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      28,  2,  1,  1,  1, 35,  1,  1,  0,  0,  0,
150      27,  4,  3,  1,  7, 48,  1,  2,  0,  0,  0,
160      28,  2,  3,  1,  8, 42,  1,  8,  0,  0,  0,
170      27,  6,  3,  5,  3,  0,  2,  2,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,piano)
190 dim char apiano(4,10)={
200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN      A.PIANO (88SR @13)
210      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230      31,  0,  8,  0,  4, 32,  2,  1,  5,  0,  0,
240      25,  7,  7,  7,  3, 10,  1,  1,  1,  0,  0,
250      31,  0,  8,  0,  4, 28,  2,  3,  2,  0,  0,
260      25,  8,  6,  7,  3,  0,  1,  1,  6,  0,  0}
280 m_vset(71,apiano)
281 dim char bass(4,10)={
282 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
283      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
284 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
285      31, 15,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  6,  0,  0,
```

伴奏を弾いている。

このような伴奏を入れるコツは，とにかくコード進行からはずれないようにすること。そうしないと，とんでもない不響和音になっちゃうかもしれないからね。

## さあ，リズムを刻んでみよう…

ここまでできれば，あとはリズムだけだね。リズムは曲にメリハリをつけるための重要なパートだ。この曲では簡単に，**第3図**のような8ビート・パターンのくり返しにしてみた。

リズムは割と簡単に理解できるんじゃないかな？　一呼吸おきたいところにちがうリズム・パターンをはさむのが，曲らしくなるコツ。ちなみにこの曲では1チャンネルで，バスドラム，スネアドラム，ハイハットを鳴らしている。

こうして1フレーズまとめてみたのが**リスト3**だ。

ここまでできれば曲のつづきがだんだん浮かんでくるってワケ。このような短いフレーズを2回くり返して，別の転回へもっていく方法は一般的によく使われているよ。

## さあ，デキあがりだ！

この後を続けて曲を完成させたのが**リスト4**。題して「アンダー・ザ・ホライズン」。曲が短いから展開が無理やりってトコもあるけど，マァマァでしょ？ポイントは曲調が変わってからのサブ・メロディで曲を盛

```
  286       20, 16,  6,  7,  4, 20,  2,  6,  6,  0,  0,
  287       31,  5,  6,  7,  1, 40,  0,  0,  0,  0,  0,
  288       31, 13,  7,  7,  5,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
  289 m_vset(72,bass)
  290 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next
  300 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
10000 /*
10010 /*
10020 a="t165 @72 v12 o3 l8 p1 y48,08
10030 b="c<c>c<c>c<c>c<c>e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->f<f>f<f>f<f>f<f>g<g>g<g>g<g>g<g
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
60000 m_play(                 )
```

《リスト2》コード進行に伴う伴奏を入れたプログラム・リスト

```
1100 key 6,"m_stop()"
1110 key 4,"list "
1120 dim char piano(4,10)={
1130 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E.PIANO
1140      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1150 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1160      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  2,  7,  0,  0,
1170      18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
1180      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0,
1190      31, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  3,  0,  0}
1200 m_vset(70,piano)
1210 dim char apiano(4,10)={
1220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        A.PIANO (88SR @13)
1230      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250      31,  0,  8,  0,  4, 32,  2,  1,  5,  0,  0,
1260      25,  7,  7,  7,  3, 10,  1,  1,  1,  0,  0,
1270      31,  0,  8,  0,  4, 28,  2,  3,  2,  0,  0,
1280      25,  8,  6,  7,  3,  0,  1,  1,  6,  0,  0}
1290 m_vset(71,apiano)
1300 dim char bass(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1320      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340      31, 15,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  6,  0,  0,
1350      20, 16,  6,  7,  4, 20,  2,  6,  6,  0,  0,
1360      31,  5,  6,  7,  1, 40,  0,  0,  0,  0,  0,
1370      31, 13,  7,  7,  5,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
1375 m_vset(72,bass)
1380 dim char pbel(4,10)={
1390 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1400      52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1410 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1420      27,  4,  0,  6, 15, 35,  1,  3,  3,  0,  0,
1430      31,  7,  0,  7, 15,  0,  2,  1,  4,  0,  0,
1440      31,  7,  0,  4, 14, 41,  1, 14,  7,  0,  0,
1450      31,  8,  0,  7, 15,  0,  0,  4,  7,  0,  0}
1460 m_vset(73,pbel)
1480 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next
1490 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
1500 /*
1510 /*
1520 a="t165 @72 v12 o3 l8 p3
1530 b="c<c>c<c>c<c>c<c>e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->f<f>f<f>f<f>f<f>g<g>g<g>g<g>g<g
1540 m_trk(1,a)
1550 m_trk(1,b)
1560 /*
1570 a="@70v12o3l8 y49,10q6g2cegb-4.b-4<c>b-4.a4.f4.<c4> bb<cd&d2
1580 m_trk(2,a)
1590 /*
1600 a="@71v10o4 g1b-1<c1d1
1610 b="@71v10o4 e1g1  a1b1
1620 c="@71v10o4 c1e-1 f1g1
1630 m_trk(3,a):m_trk(4,b):m_trk(5,c)
1640 m_play(                 )
```

《リスト3》リズムを刻んで1フレーズまとめてみたプログラム・リスト

```
1100 key 6,"m_stop()"
1110 key 4,"list "
1120 dim char piano(4,10)={
1130 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1140      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1150 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1160      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  2,  7,  0,  0,
1170      18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
1180      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0,
1190      31, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  3,  0,  0}
1200 m_vset(70,piano)
1210 dim char orc(4,10)={
1220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1230      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250      31,  6,  4,  0,  2, 25,  0,  8,  7,  0,  0,
1260      31, 10,  1,  7,  2,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
1270      31,  0,  1,  0,  0, 24,  0,  4,  3,  0,  0,
1280      31, 10,  1,  7,  2,  0,  0,  4,  3,  0,  0}
1290 m_vset(71,orc)
1300 dim char bass(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1320      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340      31, 15,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  0,  0,  0,
1350      18, 16,  6,  7,  4, 20,  2,  6,  0,  0,  0,
1360      31,  5,  6,  7,  1, 38,  0,  0,  0,  0,  0,
1370      31, 13,  7,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1380 m_vset(72,bass)
1390 dim char pbel(4,10)={
1400 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1410      52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1420 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1430      27,  4,  0,  6, 15, 35,  1,  3,  3,  0,  0,
1440      31,  7,  0,  7, 15,  0,  2,  1,  4,  0,  0,
1450      31,  7,  0,  5, 14, 41,  1, 14,  7,  0,  0,
1460      31,  8,  0,  7, 15, 20,  0,  4,  7,  0,  0}
1470 m_vset(73,pbel)
1480 dim char sdrm(4,10)={
1490 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1500      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1510 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1520      31,  0,  0,  0,  0, 14,  0, 15,  3,  0,  0,
1530      31, 15, 17, 12,  2,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
1540      31, 24,  0,  8, 11, 19,  0,  0,  3,  0,  0,
1550      31, 19, 16, 12,  2,  0,  0,  0,  3,  0,  0}
1560 m_vset(74,sdrm)
1570 dim char bdrm(4,10)={
1580 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1590      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1600 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1610      31, 31, 11,  8, 15,  0,  1,  0,  5,  0,  0,
1620      31, 23, 12, 12,  0,  2,  1,  0,  4,  0,  0,
1630      31, 20, 20, 10,  0,  0,  1,  0,  1,  0,  0,
1640      31, 19, 19, 12,  0,  2,  1,  0,  6,  0,  0}
1650 m_vset(75,bdrm)
1660 dim char hhat(4,10)={
1670 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1680      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1690 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1700      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0,
1710      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 13,  0,  0,  0,
1720      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 10,  0,  0,  0,
1730      31, 18, 15,  7, 10, 12,  0,  1,  0,  0,  0}
1740 m_vset(76,hhat)
1750 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next
1760 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
1770 /*
1780 /*
1790 a="t180 @72 v14 o3 l8 p3  q5
1800 b="c<c>c<c>c<c>c<c>e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->f<f>f<f>f<f>f<f>g<g>g<g>g<g>g<g
1810 m_trk(1,a)
1820 m_trk(1,b)
1830 /*
1840 a="@70o3l8q6g2cegb-4.b-4<c>b-4.a4.f4.<c4> b4ag4. c16d16e16f16
1850 m_trk(2,"v13"+a):m_trk(8,"r8v9y55,40"+a)
1860 /*
1870 a="@71v12o2 l8p1 g4rg&g2b-4rb-&b-2<c4rc&c2d4rd&d2
1880 b="@71v12o2 l8p1 e4re&e2g4 rg&g2   a4ra&a2b4rb&b2
1890 c="@71v12o3 l8p2 c4rc&c2e-4re-&e-2 f4rf&f2g4rg&g2
1900 m_trk(3,a):m_trk(4,b):m_trk(5,c)
1910 /*
1920 a="@73l8o4v14p2q6ceg<cec>g<c>e-gb-<e-ge-b-g afc>afa<cfgd>b<d>gb<dg
1930 m_trk(6,a)
1940 /*
1950 a="@75o2v15l8g<<@76c@74c@76c>>@75gg<<@74c@76c>>"
1960 for i=0 to 3:m_trk(7,a):next
1970 m_play(                 )
```

りあげているところ。音色なんかはちょっと手抜きだったかなあ？

## まとめ…

僕の場合，必ずしも曲作りの手順がこうだ，というわけじゃないんだけど，この方法が一番わかりやすいと思ったんだよね。作曲は必ずしもむずかしいことじゃないから，興味さえ持てば，後は努力しだいだよ。今回の手順を一つの参考にして取り込んでみたらどうかな？

## キミの作曲したパソコン・ミュージックを大募集

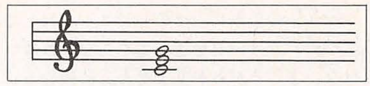
編集部では，オリジナル・ミュージック・プログラムを募集します。ゲーム・ミュージック・プログラムと同じ要領で(175ページの投稿者へのお願い参照)。曲のタイトルを明記し，テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。優秀作品は本誌に掲載していく予定です。みなさん，ふるって挑戦してみてください。宛て先はマイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「オリジナル・ミュージック」係まで。

《リスト4》完成プログラム・リスト（アンダー・ザ・ホライズン）

```
1100 key 6,"m_stop()"
1110 key 4,"list "
1120 dim char piano(4,10)={
1130 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1140      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1150 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1160      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  2,  7,  0,  0,
1170      18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
1180      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0,
1190      31, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  3,  0,  0}
1200 m_vset(70,piano)
1210 dim char orc(4,10)={
1220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1230      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250      31,  6,  4,  0,  2, 23,  0,  8,  7,  0,  0,
1260      31, 10,  1,  7,  2,  0,  0,  8,  7,  0,  0,
1270      31,  0,  1,  0,  0, 24,  0,  4,  3,  0,  0,
1280      31, 10,  1,  7,  2,  0,  0,  4,  3,  0,  0}
1290 m_vset(71,orc)
1300 dim char bass(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1320      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340      31, 15,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  0,  0,  0,
1350      18, 16,  6,  7,  4, 20,  2,  6,  0,  0,  0,
1360      31,  5,  6,  7,  1, 38,  0,  0,  0,  0,  0,
1370      31, 13,  7,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1380 m_vset(72,bass)
1390 dim char pbel(4,10)={
1400 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1410      52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1420 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1430      27,  4,  0,  6, 15, 35,  1,  3,  3,  0,  0,
1440      31,  7,  0,  7, 15,  0,  2,  1,  4,  0,  0,
1450      31,  7,  0,  5, 14, 41,  1, 14,  7,  0,  0,
1460      31,  8,  0,  7, 15, 16,  0,  4,  7,  0,  0}
1470 m_vset(73,pbel)
1480 dim char sdrm(4,10)={
1490 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1500      60, 15,  0.  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1510 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1520      31,  0,  0,  0,  0, 14,  0, 15,  3,  0,  0,
1530      31, 15, 17, 12,  2,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
1540      31, 24,  0,  8, 11, 19,  0,  0,  3,  0,  0,
1550      31, 19, 16, 12,  2,  0,  0,  0,  3,  0,  0}
1560 m_vset(74,sdrm)
1570 dim char bdrm(4,10)={
1580 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1590      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1600 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1610      31, 31, 11,  8, 15,  0,  1,  0,  5,  0,  0,
1620      31, 23, 12, 12,  0,  2,  1,  0,  4,  0,  0,
1630      31, 20, 20, 10,  0,  0,  1,  0,  1,  0,  0,
1640      31, 19, 19, 12,  0,  2,  1,  0,  6,  0,  0}
1650 m_vset(75,bdrm)
1660 dim char hhat(4,10)={
1670 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1680      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1690 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1700      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0,
1710      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 13,  0,  0,  0,
1720      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 10,  0,  0,  0,
1730      31, 18, 15,  7, 10, 12,  0,  1,  0,  0,  0}
1740 m_vset(76,hhat)
1750 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next
1760 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
1765 /*
1770 /*  その  1
1780 /*
1790 a="t180@72 v14 o3 18 p3  q5
1800 b="c<c>c<c>c<c>c<c>e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->f<f>f<f>f<f>f<f>g<g>g<g>g<g>g<g
>
1810 m_trk(1,a)
1820 for i=1 to 2:m_trk(1,b):next
1830 /*
1840 a="@70o318q5g2cegb-4.b-4<c>b-4.a4.f4.<c4> b4ag4. c16d16e16f16
1850 m_trk(2,"v13"+a):m_trk(8,"r8v10y55,42"+a)
1860 /*
1870 a="@71v12o2 18p1 g4rg&g2b-4rb-&b-2<c4rc&c2d4rd&d2
1880 b="@71v12o2 18p1 e4re&e2g4 rg&g2   a4ra&a2b4rb&b2
1890 c="@71v12o3 18p1 c4rc&c2e-4re-&e-2 f4rf&f2g4rg&g2
1900 for i=1 to 2:m_trk(3,a):m_trk(4,b):m_trk(5,c):next
1910 /*
1920 a="@7318o4v13p2q5ceg<cec>g<c>e-gb-<e-ge-b-g afc>afa<cfgd>b<d>gb<dg
1930 m_trk(6,a)
1940 /*
1950 a="@75o2v1518g<<@76c@74c@76c>>@75gg<<@74c@76c>>"
1960 for i=1 to 7:m_trk(7,a):next
1970 /*
1980 /*  その  2
1990 /*
2000 a="g2cegb-4.b-4<c>b-4.a4.f4<cdc>b4<dg&g2
2010 m_trk(2,a):m_trk(8,a)
2020 /*
2030 a="o4ceg<cec>g<c>e-gb-<e-ge->b-<e->ffa<cf>a<cf>ggb<dggb<d>
2035 m_trk(6,a)
2040 /*
2050 a="@75o2g<<@76c@74c@76c>>@75gg<<@74c16c16c16c16"
2060 m_trk(7,a)
2070 /*
2080 /*  その  3
2090 /*
2100 a="v11116r8q2o3p3e-e-":a=a+a+a+a:b="r8ff":b=b+b+b+b:a=a+b
2110 c="v11116r8q2o3p3cc"  :c=c+c+c+c:d="r8dd":d=d+d+d+d:c=c+d
2120 e="v11116r8q2o2p3a-a-":e=e+e+e+e:f="r8b-b-":f=f+f+f+f:e=e+f
2130  m_trk(3,a):m_trk(4,c):m_trk(5,e)
2132 a="r8gg":a=a+a+a+a:b="r8gg":b=b+b+b+b:a=a+b
2133 c="r8dd":c=c+c+c+c:d="r8e-e-":d=d+d+d+d:c=c+d
2134 e="r8bb":e=e+e+e+e:f="r8<cc>":f=f+f+f+f:e=e+f
2135  m_trk(3,a):m_trk(4,c):m_trk(5,e)
2140 /*
2150 a=">a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->b-<b->b-<b->b-<b->b-<b->b<b>b<b>b<b>b<b c<c>c<
c>c<c>c<c
2160  m_trk(1,a)
2170 /*
2180 a="o5q8e-2e-fgf4.d4e-4f4  d2de-fdfe-de-&e-2
2190  m_trk(2,"@73p1@v127"+a):m_trk(8,"@73p2v13"+a)
2200 /*
2205 for y=0 to 1
2210 a="@75o2v1518g<<@76c@74c@76c>>@75gg<<@74c@76c>>"
2220 for i=1 to 3:m_trk(7,a):next
2225 b="@75o2g<<@76c@74c@76c>>@75gg<<@74c16c16c16c16"
2226 m_trk(7,b)
2227 next
2230 /*
2240 a="@70o4v10p3q8c2e-2d2b-2 18rbgfdgb<d dc>b<c>gce-g
2250 m_trk(6,a)
2260 /*
2262 /*  その  4
2263 /*
2270 a="c2c>e-a-<ce-4.d4de-f  f4.e-&e-2   f4.g&g2
2280 m_trk(2,a):m_trk(8,a)
2290 /*
2300 a=">a-<a-":a=a+a+a+a:b=">b-<b-":b=b+b+b+b:a=a+b:b="e-<e->":b=b+b+b+b:c=">g
<g":c=c+c+c+c:a=a+b+c
2310 m_trk(1,">"+a)
2320 /*
2330 a=">>a-2<a-4g4f4.>b-4b-<cd e-gb-<e-ge->b-g  dfgb<dfgb
2340 m_trk(6,a)
2350 /*
2360 a="r8gg":a=a+a+a+a:b="r8ff":b=b+b+b+b:a=a+b
2370 c="r8e-e-":c=c+c+c+c:d="r8dd":d=d+d+d+d:c=c+d
2380 e="r8cc":e="<"+e+e+e+e:f="r8b-b-":f=">"+f+f+f+f:e=e+f
2390  m_trk(3,a):m_trk(4,c):m_trk(5,e)
2400 /*
2410 a="r8e-e-":a=a+a+a+a:b="r8dd":b=b+b+b:a=a+b+"v12132p1dc> p3ba p2gfed
2420 c="r8b-b-":c=">"+c+c+c+c:d="r8bb":d=d+d+d:c=c+d+"v12132p1bag p3fe p2dc>b
2430 e="r8gg":e=e+e+e+e+e+e+e+"v12132p1gfedp3c>bp2ag
2440  m_trk(3,a):m_trk(4,c):m_trk(5,e)
2500 /*
19700 m_play(                )
19800 if m_stat(1) then goto 19800
19900 goto 19700
```

# FM音源110番

by Yu-You



《第２図》コード(C)のサンプル楽譜

ゲーム音楽ファンのみなさん，こんにちは。突然ですが，ボクは，正月スキーにいってきました。ここ２～３年ほとんどやっていなかったにもかかわらず，けっこううまくすべれた気がします。これも北国育ちの強みかな…？　あっ，この受験シーズンにすべるなんて言葉使っちゃいけないんだっけ。いや～失礼。

では，さっそく最初の質問にいってみましょう。

Q　ぼくは今X68000を買ってＦＭ音源を勉強しているのですが，ＦＭ音源を使うのははじめてなので，右も左もわかりません。そこでバカらしい質問かもしれませんが答えてください。

ズバリ，Ｐ命令とは何なのですか？

〔大阪府高槻市・ＦＭ音源倉庫番？才〕

A　ぜんぜんバカらしくないよ。そう，ボクはこういう質問を待っていたんだ!!ってほどでもないですが，いい質問であるのは事実です。

このＰコマンドについてはマニュアルにも載っていない，いわゆる記入もれのＭＭＬコマンドなのです。

君は，“Pan”という言葉を知っているかな？　これは，シンセサイザーなんかをやる人はよく使う言葉なのですが，音の出力される位置を指定するためのものなんだ。たとえば，この音は左スピーカから出力させて，あの音は右スピーカから，そして他の音は両スピーカから出力させようとか…。つまり，ステレオにおける左右を決定する重要なものなんです。

X68000のＭＭＬにあるＰコマンドとは，ズバリこの“Pan”の頭文字を取ったもので，意味も前記した“Pan”と同じく１～８の各チャンネルの出力する位置を決定させるためのものなのです。

ちなみに，X68000や専用ディスプレイについているスピーカは，モノラルなので，Ｐコマンドを使っても意味がないのです。

ではここで，Ｐコマンドの代表的な使いかたを三つ紹介しようと思います。

**①１チャンネルだけで左右を切り変えて使う方法。**これはドラムス・パートのタムタムを鳴らすときなどよく使います。たとえばハイ・タム（一番高い音をだすタム）は右から，ミドル・タム（中ぐらいの高さ）は両方(真中）から，ロー・タム（低い音をだす）は左から，といった感じです。ただし，この場合はミドル・タムの音量をアウトプット・レベルの値にして１～２ほど＠Ｖコマンドでさげてやるのがポイントです。一応**第１図**と**リスト１**を見てください。

**②コード(和音)を鳴らすときに，それぞれの音を左右にふりわける。**これは，ボクがX68Kスペースハリアーの Theme を作ったときに使った方法です。

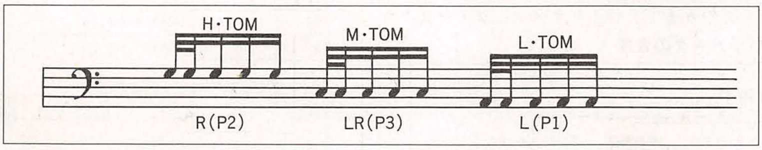
たとえば３声のコードを鳴らすときにそれぞれの音を上から順に真中，右，左といったぐあいに，４声の場合には上から順に右，左，右，左といったようにわけてやるのです。これについては，**第２図**と**リスト２**を見てください。

**③左右でデチューンをかけ，同じメロディを演奏させる。**これはＰコマンドにおいて，最も多用する技法です。この方法を使うことによって，ものすごい音の広がりや臨場感を得ることができ，ボクの作品では，X68Kスペース・ハリアーのＳＱＵＩＬＬＡから今月号のレインボー・アイランドまで使っています。

もともとステレオとは，左右別々の周波数を出力させて音に広がりをだすためにあるシステムで，このテクニックこそ真のステレオとも言えるのです。もし，これを読んでる人の中に“ＳＴＥＲＥＯ”と“ＭＯＮＯ”の切り変えスイッチが付いているラジカセやオーディオ等を持っている人がいるなら，最近のポップスなどをヘッドホンで聞いてみてください。そしてステ・モノ切り変えスイッチをいじることによって得られる音のちがいを実際に聞いてみてください。

結論にもどると，③の効果とは，左右で多少周波数をずらした同じメロディを出力させることによって，まるで広々とした空間にいるかのような臨場感をだすための方法なのです(**リスト３**参照)。

Q　Yu-You先生，Yk-２先生こんにちは。僕は愛機ＰＣ－60ＳＲに88からの移植を試みているのですが“リリース・レート／サスティン・




《第１図》タムタムのサンプル楽譜

《リスト１》タムタムのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
100 /*      list 1      [tom tom]
110 /*
120 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
130 /*
140 dim char aa(4,10)={
150 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
160      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
170 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
180      31, 13,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  0,  1,  0,
190      31, 17, 11,  8, 10, 12,  0,  0,  0,  0,  0,
200      31, 15,  6,  7,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
210      31, 10,  8,  8,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
220 m_vset(1,aa)
230 /*
240 m_trk(1,"t150l16q8o4@1p1 @v125p2b32b32bbb@v124p3g32g32ggg@v125p1e32e32eee"

250 m_play()
```

《リスト２》コードのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
100 /*      list 2      [cord]
110 /*
120 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
130 /*
140 dim char aa(4,10)={
150 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
160      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
170 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
180      31,  5,  2,  0,  2, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
190      31,  6,  3,  0,  3, 28,  0,  1,  0,  0,  0,
200      31,  6,  3,  0,  4, 40,  0,  2,  0,  0,  0,
210      31,  8,  4,  6,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
220 m_vset(1,aa)
230 /*
240 m_trk(1,"t150q8o4@1p3v13g1")
250 m_trk(2,"     q8o4@1p1v13e1")
260 m_trk(3,"     q8o4@1p2v13c1")
270 m_play(  )
```

《リスト３》左右で多少周波数をずらしたサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
100 /*      list 3      [L R detune]
110 /*
120 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
130 /*
140 dim char aa(4,10)={
150 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
160      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
170 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
180      31,  5,  2,  0,  2, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
190      31,  6,  3,  0,  3, 28,  0,  1,  0,  0,  0,
200      31,  6,  3,  0,  4, 40,  0,  2,  0,  0,  0,
210      31,  8,  4,  6,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
220 m_vset(1,aa)
230 /*
240 m_trk(1,"t150q8o4@1p1v13y48,00g1")
250 m_trk(2,"     q8o4@1p2v13y49,40g1")
270 m_play(  )
```

レベル”のように一つのレジスタに対して二つのパラメータを送ってやらなければいけないところがわかりません。変換の方法を教えてください。

〔愛知県西春日井郡・**ダークスライム14才**〕

**A** うんうん，これは60ＳＲシリーズのユーザーならだれもが一度は悩むことなのだよ。ボクもＰＣ－66ＳＲを使っていた時代には悩んだものさ（ボクは88ＳＲが発売される前は電気屋にあった66ＳＲで音楽作りをして遊んでいたことがあるのだ）。

ところで，君は２進数というものを知っているかな？　この問題は２進数を知っているとなんのことなくかたづくことなんだ。たとえば，リリース・レート／サスティン・レベルのところは，上位４bit（ビットとは２進数における桁数のこと）がリリース・レート，下位４bitがサスティン・レベルとなっている。

例をあげるなら，

リリース・レートが６でサスティン・レベルが２のときに，このレジスタの値は98（01100010Ｂ：Ｂは２進数を表す略号）となるわけ。

とまあこれで説明はできたのですが，これでは２進数があ～たらこ～たら，bitがど～のこ～のと，あまりにも専門的でむずかしいので，一つのレジスタに二つの値を書き込むときの２パラメータの合成の仕方を簡単な表と式にしておくので，ＰＣ－60ＳＲシリーズのユーザーは，それを参考にしてください（**第１表**）。

**Q** Ｘ68000のＳＯＵＮＤ ＰＲＯ－68Ｋを使用していて気付いたのですが，ノイズ・イネーブルというパラメータがあります。それは，ＢＡＳＩＣで使うことができるのですか？

〔大阪市淀川区・**茨工２ＥＩ　17才**〕

**A** まずは**第２表**を見てください。これがＹＭ―2151のレジスタ・マップなのですが，Ｘ 68000 しかり，Ｘ１用ＦＭ音源ドライバー（ＧＯＲＲＹ君作）しかり，ＢＡＳＩＣやＭＭＬがあまりに強力なため，ＢＡＳＩＣユーザーがレジスタをいじる必要はほとんどありません。まあ使ったとしても，０Ｆ$_H$のノイズ・ジェネレータと30$_H$～37$_H$のKF（デチューンをかけるときに使用）ぐらいでしょう。

ここで０Ｆ$_H$のノイズ・ジェネレータの解説に入ります。

ＰＳＧにはノイズを発生させるという機能があります。０～31の32種類のノイズを作りだすことができ，ＭＳＸやＸ１といったＰＳＧユーザーはドラムに，そしてゲーム中では効果音に使われています。

じつはＹＭ－2151でもＰＳＧノイズと同様のノイズを発生させることができるのです。そのためのデータを受け取るところがレジスタ０Ｆ$_H$のノイズ・ジェネレータというわけです。

ＳＥＧＡなんかは古くからこのノイズを使っているようで，ファンタジー・ゾーンやダンク・ショットなどテーブル・タイプのゲームの音楽に使われているスネア・ドラムで，このレジスタをうまく利用しています。つまり，あのような“パシ～ン”という軽いドラムを作りたいと思ったら，この機能を使うといいですね。

それでは，使いかたの説明に入ります。

①まず，Ｙコマンドを使ってレジスタ０Ｆ$_H$（15）に対して『ノイズの周波数』を指定します。やりかたは，ノイズの周波数をｎ（0～31）としてつぎの計質式によって求まる値をＤレジスタ０Ｆ$_H$（15）に送るのです。

**式**：Ｄ＝128＋ｎ

たとえば周波数が10のノイズを作りたければ，128＋10＝138となるので，Ｍ－ＴＲＫ文で“Y15，138”とやるとよいのです。

②つぎに音色中のオペレータ・マスク機能を使って第４オペレータだけが鳴るようにしてやります。つまりオペレータ・マスクを８にするわけです。

③②で作った第４オペレータに対してエンベロープ，アウトプット・レベルなどを与えます。

④②，③で作った音色を使って第８チャンネルで演奏させます。

⑤もし途中でノイズ・スロットの使用をやめたいときは，Y15，0と実行してください。

参考までに，**リスト４**を載せておきます。

**《リスト４》ノイズのサンプル・プログラム・リスト（Ｘ68000用）**

```
100 /*      list 4      [NOISE]
110 /*
120 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
130 /*
140 dim char aa(4,10)={
150 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
160        0,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
170 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
180       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
190       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
200       31,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
210       31, 15, 10,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
220 m_vset(1,aa)
230 /*
240 m_trk(8,"t150q8o4@1v13 y15,159g2 r8y15,150g2")
270 m_play(  )
```

**《第２表》ＹＭ－2151のＦＭ音源内部レジスタ・マップ**

| アドレス | D7 | D6 | D5 | D4 | D3 | D2 | D1 | D0 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 01H | TEST | | | | | | | | D1はLFO RESET |
| 08H | × | KON | | | | | | | D3はスロット番号，D0～D2はチャンネル番号。 |
| 0FH | NE | × | × | NFRQ | | | | | |
| 10H | CLKA1 | | | | | | | | |
| 11H | × | × | × | × | × | × | CLKA2 | | |
| 12H | CLKB | | | | | | | | |
| 14H | CSM | × | F RESET | | IRQEN | | LOAD | | |
| 18H | LFRQ | | | | | | | | |
| 19H | PMD/AMD | | | | | | | | |
| 1BH | CT | | × | × | × | × | W | | |
| 20H | LR | | FL | | | CON | | | チャンネル１ |
| ⟆ | ⟆ | | ⟆ | | | ⟆ | | | ⟆ |
| 27H | LR | | FL | | | CON | | | チャンネル８ |
| 28H | × | KC | | | | | | | チャンネル１（D4～D6はオクターブ，D0～D3はNOTE） |
| ⟆ | ⟆ | ⟆ | | | | | | | ⟆ |
| 2FH | × | KC | | | | | | | チャンネル８（D4～D6はオクターブ，D0～D3はNOTE） |
| 30H | KF | | | | | | × | × | チャンネル１　［チャンネル単位］ |
| ⟆ | ⟆ | | | | | | ⟆ | | ⟆ |
| 37H | KF | | | | | | × | × | チャンネル８ |
| 38H | × | PMS | | | × | × | AMS | | チャンネル１ |
| ⟆ | ⟆ | ⟆ | | | ⟆ | | ⟆ | | ⟆ |
| 3FH | × | PMS | | | × | × | AMS | | チャンネル８ |
| 40H | × | DT1 | | | MUL | | | | スロット１　※スロット＝チャンネル＋（オペレーター１）×８ |
| ⟆ | ⟆ | ⟆ | | | ⟆ | | | | ⟆ |
| 5FH | × | DT1 | | | MUL | | | | スロット32 |
| 60H | × | TL | | | | | | | スロット１ |
| ⟆ | ⟆ | ⟆ | | | | | | | ⟆ |
| 7FH | × | TL | | | | | | | スロット32　［スロット単位］ |
| 80H | KS | | × | AR | | | | | スロット１ |
| ⟆ | ⟆ | | ⟆ | ⟆ | | | | | ⟆ |
| 9FH | KS | | × | AR | | | | | スロット32 |
| A0H | AMS | × | × | D1R | | | | | スロット１（D7はAMS-EN） |
| ⟆ | ⟆ | ⟆ | | ⟆ | | | | | ⟆ |
| BFH | AMS | × | × | D1R | | | | | スロット32（D7はAMS-EN） |
| C0H | DT2 | | × | D2R | | | | | スロット１ |
| ⟆ | ⟆ | | ⟆ | ⟆ | | | | | ⟆ |
| DFH | DT2 | | × | D2R | | | | | スロット32　［スロット単位］ |
| E0H | D1L | | | | RR | | | | スロット１ |
| ⟆ | ⟆ | | | | ⟆ | | | | ⟆ |
| FFH | D1L | | | | RR | | | | スロット32 |

**《第１表》二つのパラメータの合成**

| 上位パラメータ／下位パラメータ | aの値 |
|---|---|
| デチューン／マルチプル | 16 |
| キースケール／アタック・レート | 64 |
| サスティン・レベル／リリース・レート | 16 |
| フィードバック／アルゴリズム | 8 |

$$D = P_1 \times a + P_2$$

Ｄ：求めたいデータ　$P_1$：上位パラメータの値　a：左の表のaの値　$P_2$：下位パラメータの値

たとえば，サスティン・レベルが５，リリース・レートが７のとき……。

$$D = 5 \times 16 + 7$$

（５：サスティン・レベル，７：リリース・レート）

$$D = 87$$

となり，レジスタには87を書き込むとよいことになる。

# ミュージック・マスター大作戦
## 〔エキスパート編〕

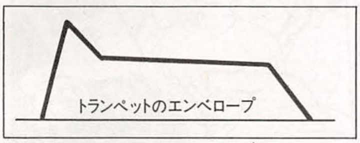
え〜っと，今月からFM音源110番のコーナーの中に，さらに新しいコーナーができることになりました。

その内容はというと，87年の10月号まで連載されていた『ミュージック・プログラム・マスター大作戦』というコーナーがあったよね。その名をそのまま受け継ぐこのコーナーですが，ここでは超高等テクニックだけを教授する“エキスパート編”なんです。

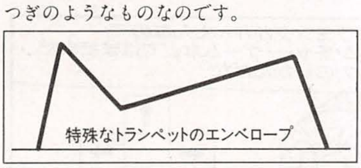
今回は，エンベロープのおもしろい使いかたの一つを紹介しようと思います。では，いってみましょう!!

◇

みなさんは，トランペットのエンベロープって知ってますか？通常のトランペットのエンベロープは，こんな感じだと思います。




でも，ボクが求めるトランペットのエンベロープとは，そのようなものじゃなくて，つぎのようなものなのです。




ホラ，よくファンファーレなんかであるでしょう。最初のアタックだけがものすごく速く，そして急に音量が小さくなる。そしてそこから少しずつ大きくなっていくってやつさ。今回は，みなさんといっしょにそういうエンベロープの作りかたを研究してみましょう。

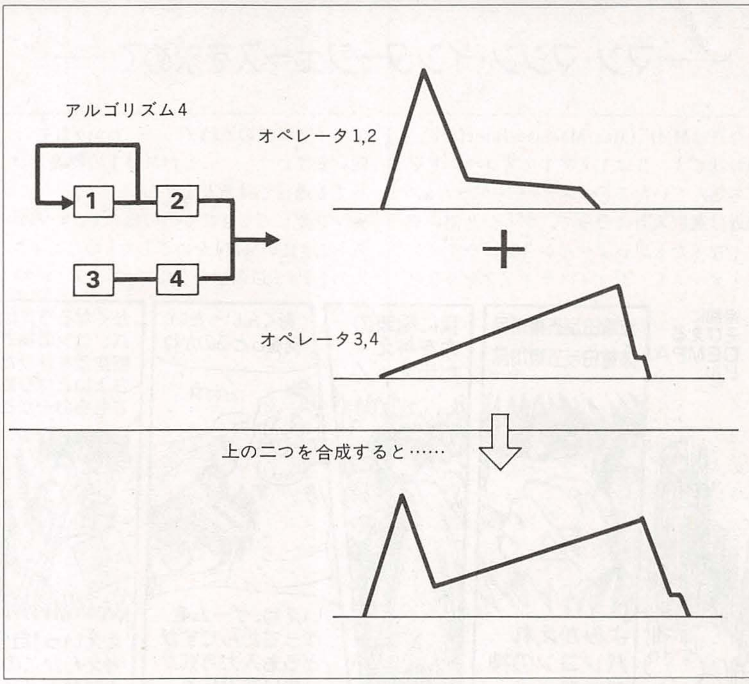
X68000やX１のFM音源ドライバーなんかでは，&コマンドでつなげている２音の間にボリュームを入れることなんかができるから比較的簡単にできるんだ（**リスト5**）。

でも，こんな荒技はX68Kなんかが強力なMMLを持っているからできることであって，これを88SRシリーズなんかでやろうとしたらも〜大変。音がぷちぷちとぎれてしまうだけなのです。

じゃあ，88SRなんかでは，こんなことはできないのか…なんてあきらめてはいけません。88SRでだって，音色のエンベロープ・ジェネレータをうまく使ってやるとできるのです。今からそれをお見せしましょう。

まず原理ですが，アルゴリズム４番を使って，オペレータ１，２で急速なアタックだけを表現します。そしてオペレータ３，４のアタック・レートを思いっきり遅くして，少しずつ音量が増える部分を表現します（**第3図**）。

原理がわかったところで，実際に鳴らしてみようと思います。**リスト6**を実行してみてください。どうかな？　これと同じ原理でホルンの音色を作って，ドラクエのファンファーレなんかを鳴らしてみましょう。けっこう来るものがあるぜ!!




《第3図》PC-88SRでの特殊なトランペットのエンベロープの作りかたの考え

《リスト6》特殊なトランペットのエンベロープのサンプル・プログラム・リスト（PC-8801mkIISRシリーズ用）

```
100 '    list 6
110 '
120 '    trampet   for 88SR
130 '
140 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
150 DIM AA%(4.9)
160 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ AA%(X.Y):NEXT Y,X
170 CMD VOICE AA%
180 DATA  60, 15,  0,  0.  0.  0,  0.  0,  0,  0
190 DATA  14,  8.  0.  3.  1, 30.  2,  1.  3.  0
200 DATA  17,  8,  0.  7, 15,  0.  2.  1,  2,  0
210 DATA   2.  0,  0.  1,  0. 20.  2.  1,  0,  0
220 DATA   2.  0.  0.  6.  0,  0.  1.  1, -2.  0
230 CMD PLAY"t150v1518q8o6"
240 CMD PLAY"a1&a2
```

《リスト5》特殊なトランペットのエンベロープのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
  100 /*   list 5
  110 /*
  120 /*   trampet        for x68k
  130 /*
  140 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
  150 dim char aa(4,10)={
  160 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
  170      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
  180 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
  190      14, 14,  0,  3,  1, 27,  2,  1,  3,  0,  0,
  200      14, 14,  0,  3, 15, 37,  2,  7,  2,  0,  0,
  210      13, 14,  0,  3,  1, 37,  2,  1,  4,  0,  0,
  220      19,  3,  0,  7,  0,  0,  1,  1,  6,  0,  0}
  230 m_vset(1,aa)
  240 m_trk(1,"t150l32q8o5@1v15a&v14a&v13a&v12a&v11a&v10a&v9a&v8a&v7a&v6a&l16v7a
&v8a&v9a&v10a&v11a&v12a&v13a&v14a&v15a2")
  250 m_play()
```

FM音源およびミュージック・プログラムに関する質問のある人は，マイコンBASICマガジン編集部「FM音源110番」までハガキで送ってください。

# Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉚

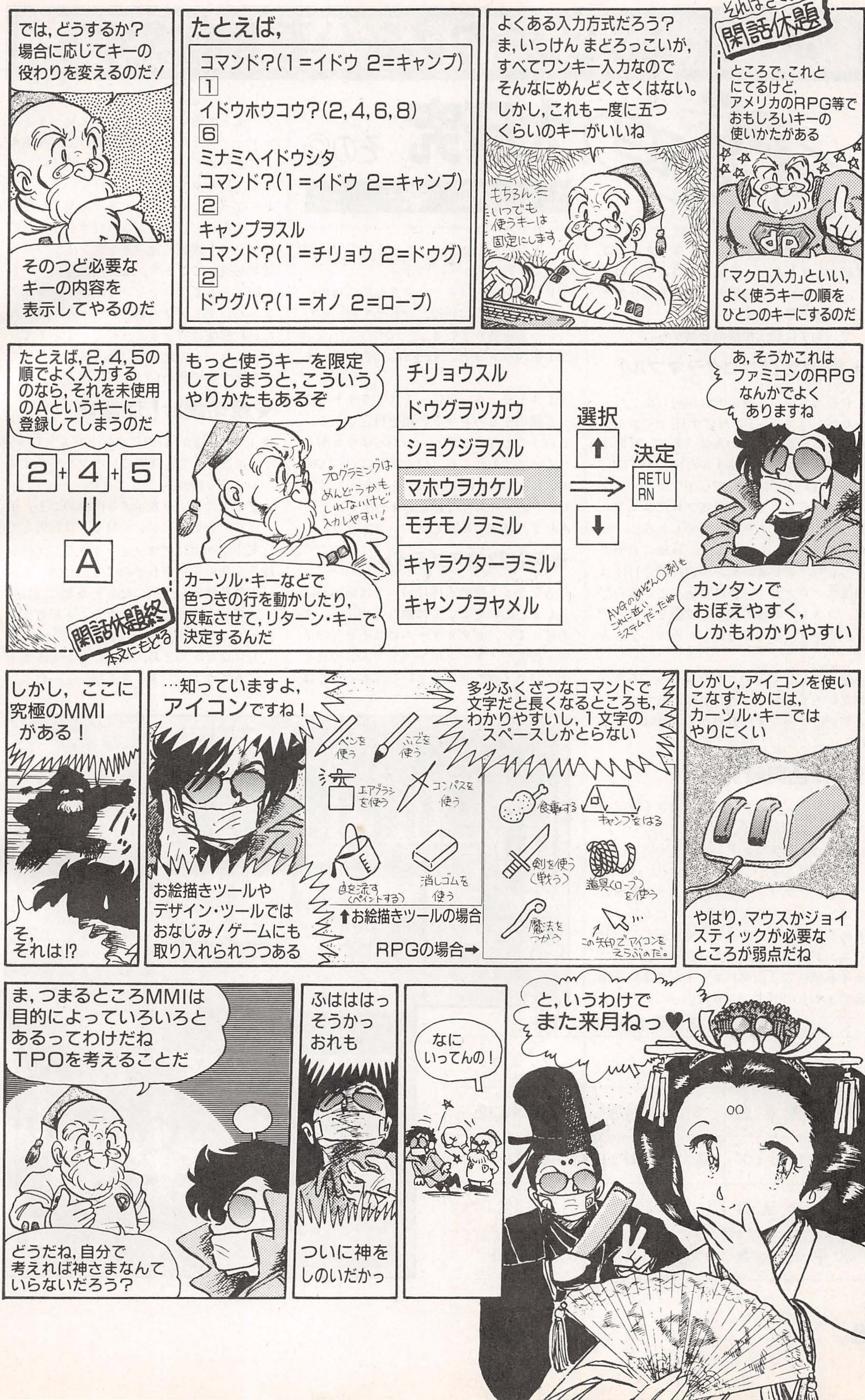
——マン・マシン・インターフェースを求めて——　**by　くりひろし**

★今月はMMI（Man-Machine-Interface）のお話です。昔は１文字１文字コマンドを打ち込んでいたアドベンチャー・ゲームも，最近は選択入力になって，すっかり使いやすくなったと思いませんか？シューティング・ゲームも，ジョイスティックをつなげばハイスコアの連続！　—　わかりやすく，使いやすい　—　これがMMIの奥義といっても過言ではありません。

★マンガにでてきたものの他にも，いろいろとより良いMMIをめざしたものはたくさんあります。以前紹介した，ポインティング・デバイス（マウス等）は，その手助けをする，Machineに近いほうのMMIです。

★すると，ソフトウエアはManに近いほうのMMIを向上させるものです。誰でも使う人の立場を考えるだけで，より良いMMIを作ることができるのです。ではまた来月！





では、どうするか？
場合に応じてキーの役わりを変えるのだ！
そのつど必要なキーの内容を表示してやるのだ
たとえば,
コマンド?(1=イドウ 2=キャンプ)
1
イドウホウコウ?(2,4,6,8)
6
ミナミヘイドウシタ
コマンド?(1=イドウ 2=キャンプ)
2
キャンプヲスル
コマンド?(1=チリョウ 2=ドウグ)
2
ドウグハ?(1=オノ 2=ロープ)
よくある入力方式だろう？ ま,いっけん まどろっこいが,すべてワンキー入力なので そんなにめんどくさくはない。しかし,これも一度に五つくらいのキーがいいね
もちろん,いつでも使うキーは固定にします
それはさておき
閑話休題
ところで,これとにてるけど,アメリカのRPG等でおもしろいキーの使いかたがある
「マクロ入力」といい,よく使うキーの順をひとつのキーにするのだ
たとえば,2,4,5の順でよく入力するのなら,それを未使用のAというキーに登録してしまうのだ
2 + 4 + 5
A
閑話休題終
本文にもどる
もっと使うキーを限定してしまうと,こういうやりかたもあるぞ
プログラミングはめんどうかもしれないけど入力しやすい！
カーソル・キーなどで色つきの行を動かしたり,反転させて,リターン・キーで決定するんだ
チリョウスル
ドウグヲツカウ
ショクジヲスル
マホウヲカケル
モチモノヲミル
キャラクターヲミル
キャンプヲヤメル
選択
決定
RETURN
あ,そうかこれはファミコンのRPGなんかでよくありますね
カンタンでおぼえやすく,しかもわかりやすい
しかし，ここに究極のMMIがある！
そ,それは!?
…知っていますよ,アイコンですね！
多少ふくざつなコマンドで文字だと長くなるところも,わかりやすいし,1文字のスペースしかとらない
ペンを使う
ふでを使う
エアブラシを使う
コンパスを使う
色を流す（ペイントする）
消しゴムを使う
お絵描きツールやデザイン・ツールではおなじみ！ゲームにも取り入れられつつある
⬆お絵描きツールの場合
食事する
キャンプをはる
剣を使う（戦う）
道具（ロープ）を使う
魔法をつかう
この矢印でアイコンをえらぶのだ。
RPGの場合➡
しかし,アイコンを使いこなすためには,カーソル・キーではやりにくい
やはり,マウスかジョイスティックが必要なところが弱点だね
ま,つまるところMMIは目的によっていろいろとあるってわけだね TPOを考えることだ
どうだね,自分で考えれば神さまなんていらないだろう？
ふはははっ そうかっ おれも
ついに神をしのいだかっ
なにいってんの！
と,いうわけで また来月ねっ♥

# ホーム・コンピュータの新分野を追求する

# PC Engine ピーシーエンジン 大研究 その②

安部　新一

**さて，前回は概要としてかなり大ざっぱに紹介しましたが，今回からはよりくわしく，ＰＣエンジンの優れた機能を掘りさげていこうと思います。**

**で，まずは表示機能のお話から。**

## ★解像度はプログラマブル?

ＰＣエンジンの解像度は前回お話したとおり256×216ドットなのですが，ＰＣエンジンにちょっとくわしい人は「あれ，解像度はプログラマブル（注１）だったのでは?」と思われたのではないでしょうか？　実はこの「ＰＣエンジン解像度プログラマブル説」は正しくもあり，誤りでもあるという，かなりややこしい話でして，正確に表現するのなら「ＰＣエンジンの内部構造自体は解像度プログラマブルに対応しているのだが，コストその他の関係で拡張しないとプログラマブルにならない」が正解になります。

遊ぶ側としてはプログラマブルであろうがなかろうがおもしろければそれでよいのですが，ゲームを作る側からみれば，標準にしてほしかった機能でしょうね。

## ★512色同時発色!

ＰＣエンジンの表示機能は大きく下記の二つにわけられます。

・バックグラウンド

・スプライト

バックグラウンドとは，ちょうどＭＳＸでいうテキスト画面(注２)にあたる部分で，８×８ドット単位のキャラクターです。ＰＣエンジンはこのキャラクター単位やスプライト単位で「使用パレット（注３）を指定できる」のです。これはいったいどういうことなのかというと，うーん，少し説明しにくいのですが……つまり，

①ＰＣエンジンはキャラクター用に16組，スプライト用に16組，合わせて32組のパレットを持っている。

②１組のパレットで512色から16色を選べます。

③１キャラクター単位，１スプライト単位で使用するパレットの組を指定できる。

ということなのですが……やっぱりわかりにくいですね。これに似た機能はあのＸ68000にもありますので，ま，とにかくハイグレードで，キレイな絵をだすことができるんだと，適当に納得しておいてください。

## ★何と32倍スプライト

スプライト機能自体については前回お話ししましたのでここでは触れませんが，まあ要するに，ビデオゲームには不可欠の重要な機能で，ゲーム用ハードウエアの良し悪しはコイツできまるといっても過言ではありません。

しかし，従来の家庭用ゲームマシンのスプライト機能は業務用のそれと比べるとウサギとゾウ!?くらいの差があって，移植モノのゲームではプログラマーの苦労のかいなく，目もあてられないようなハズレソフトになってしまうことも多々ありました。

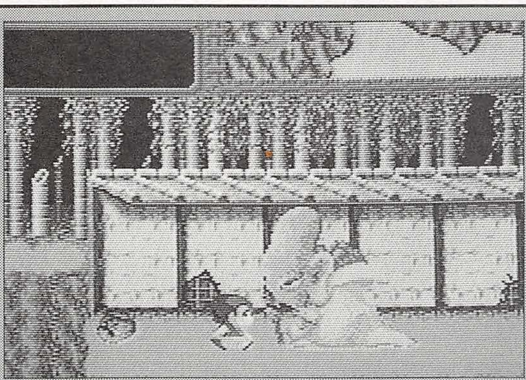
ところがＰＣエンジンは従来のマシンのスプライト機能と比べるとダントツの高性能さを持っています。まあ，業務用ハードと同じとまではいかないものの，ジャイアントパンダとゾウの勝負（うーん，見てみたい）程度はできるようになっています。ファミコンとの比較表（第１表）を載せておきますので感心(?)してください。

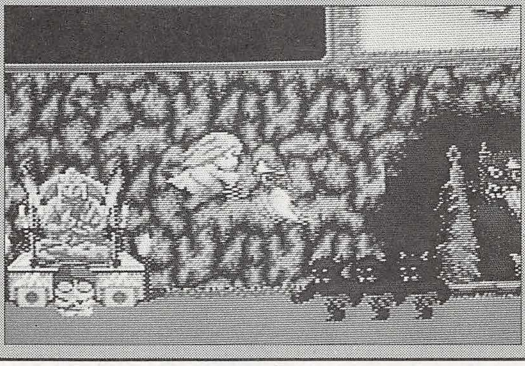
## ★親切設計！注意書

注１：早い話が「自由に設定を変えられる。」ということで，洋服でいうフリーサイズのような機能。

注２：主に文字を表示する画面のこと。早い話，ＰＣエンジンやＭＳＸは苦労して文字用画面にグラフィックをだしている。

注３：色の組み合わせのこと。ＰＣエンジンの発色機能を描画にたとえるなら，512色の絵具と，1枚に16色を置くことができるパレット・ボードが16枚ある，ということになるが，まあ，厳密にたとえることはムズカシい。深く考えないよーに。





PCEngineのスプライトは，サイズが大きく，同時に多数のキャラクターを表示してもチラツキがでにくい強みがある。色数にもすぐれている

《第１表》スプライト機能比較表

| | PCエンジン | ファミコン |
|---|---|---|
| 最大表示色 | 512色中16色 | 64色中13色 |
| スプライトサイズ | 最大32×64ドット | 8×8ドット |
| 同時表示数 | 64個 | 64個 |
| 水平表示数 | 256ドット | 64ドット |

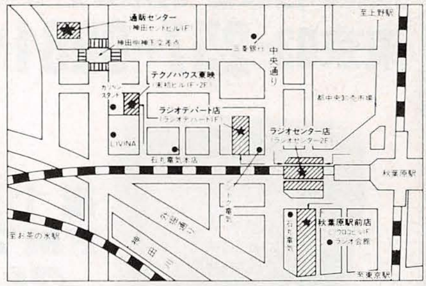
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

# 創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………秋葉原の東映無線

超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 利率(%) | 0 | 1.95 | 3.9 | 6 | 7.2 | 9 | 10.8 | 12 | 14.4 | 18 | 21.6 | 25.2 | 28.8 |




**通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)**

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊝9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-8801FH/30 限定超特価 ¥98,000

PC-9801U2 限定超特価 ¥98,000



注番B03-01
PC-9801U2
+CMT-146L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥387,800➡ 64%OFF ¥138,000

注番B03-02
PC-8801FH/30
+CMT-146L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥252,800➡ 44%OFF ¥140,000

注番B03-03
PC-8801FA
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥286,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-04
PC-8801MA
+PC-KD863(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-05
PC-8801MA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
¥355,100➡ 33%OFF ¥236,000

注番B03-06
PC-9801VM21
+CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+VP-500PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(10×11)1,000枚
¥564,800➡ 33%OFF ¥375,000

注番B03-07
PC-9801VX21
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
¥590,100➡ 38%OFF ¥365,000

注番B03-08
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-09
PC-9801VX21
+CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+HG-2500(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
+プリンターケーブル
¥783,800➡ 33%OFF ¥523,000

注番B03-10
PC-286U-STD
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ)
¥327,800➡ 27%OFF ¥238,000

注番B03-11
PC-9801UH20(3.5"2FDD+20MBHDD内蔵)
+CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥552,600➡ 26%OFF ¥412,000

**EPSONラップトップ好評発売中!!**

注番B03-12
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥447,600➡ 29%OFF ¥320,000

注番B03-13
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥523,800➡ 33%OFF ¥348,000

注番B03-14
PC-286VH20
+CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+HG-2500(エプソン、インクジェット・漢字プリンター)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
+プリンターケーブル
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥795,800➡ 30%OFF ¥560,000

FM16βFDII +MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥213,000

FM77AV20-2 限定超特価 ¥77,000




注番B03-15
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、パソコンTV)
¥257,800➡ 50%OFF ¥128,000

注番B03-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ 54%OFF ¥168,000

注番B03-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-18
FM16βFDII
+MB27110(富士通、JISキーボード)
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ)
¥484,800➡ 48%OFF ¥253,000

**フロッピーディスク**



注番B03-19
MB27613(富士通、8"デュアルFDD、FM用)
¥350,000➡ 66%OFF ¥118,000

注番B03-20
TF-35VS
(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡ 13%OFF ¥34,000

注番B03-21
GD-33MF MAX
(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-22
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ 24%OFF ¥37,500

注番B03-23
GD-55MF MAX
(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
??%OF TOEI大特価

注番B03-24
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B03-25
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

**ディスプレイ**

注番B03-26
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B03-27
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B03-28
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B03-29
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32kHz/25kHz自動切替式、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥398,000➡ 25%OFF ¥298,000

注番B03-30
FTC-1201:東映、12型カラーディスプレイ、2000文字
+カラーケーブル
¥71,660➡ 59%OFF ¥30,000

注番B03-31
CMT-146L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字
¥89,800➡ 46%OFF ¥48,000

注番B03-32
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字 チルトスタンド付
¥79,800➡ 35%OFF ¥52,000

注番B03-33
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥28,000

注番B03-34
HG-2500(エプソン、15"インクジェット・漢字プリンター、PC用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
+プリンターケーブル
¥266,000➡ 38%OFF ¥165,000

注番B03-35
VP-1000PC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥154,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-36
VP-800PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥154,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-37
VP-500PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥87,000➡ ??%OFF TOEI大特価

**プリンター**

注番B03-38
AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)
¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-39
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000

注番B03-40
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
+ロール紙ホルダー
+プリンターケーブル
¥78,800➡ 50%OFF ¥39,800

注番B03-41
NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)
¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000

**厳選周辺機器シリーズ**

Ⓐ SP-520(ユーステック、20MBハードディスク、65ms、PC-9801用)+I/F…¥118,000➡ 17%OFF ¥98,000
Ⓑ SP-540(ユーステック、40MBハードディスク、40ms、PC-9801用)+I/F…¥165,000➡ 17%OFF ¥136,000
Ⓒ Word Bank Note(エプソン、ワープロ)……¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ PWP-960LXT(エプソン、ワープロ)……¥128,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ PWP-50H-T(NEC、モデム内蔵型ワープロ)……¥148,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ FD-55BR(増設FDD、PC-8801mkII用)……¥60,000➡ 67%OFF ¥19,800
Ⓖ FD-1157C(増設FDD、PC-9801VM0用)+フロッピーケーブル……¥80,000➡ 69%OFF ¥25,000
Ⓗ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)+電源……¥38,000
Ⓘ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥59,800~~
Ⓙ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥24,800~~
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用)……~~¥49,800~~
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

# 東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

**通販センター TEL03-256-3334(代)**

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店/TEL.03-253-0987(代)
- ラジオデパート店/TEL.03-251-1014(代)
- テクノハウス東映/TEL.03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店/TEL.03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ネットワーク　24回＝10%、36回＝14%、48回＝18%、60回＝23%

お問い合わせ・お申し込みは…
**東京03-257-0281(代)**

魅力の超低金利クレジット、1〜60回までOK！

# シスペックで始まる パソコン ワープロ エキサイ

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。



## 富士通 FM77 AV20EX 40EX

スーパー・クリエイティブ・パソコン

注番B03-7701 **FM77AV40EX**＋FMTV-154
セット合計定価￥306,000➡**シスペック特価**
クレジット例 ￥7,130×36回 ボなし

注番B03-7702 **FM77AV20EX**＋FMTV-152＋MF-2DD(10枚)
セット合計定価￥217,800➡**特価￥148,000**
クレジット例 ￥6,780×24回 ボなし

注番B03-7703 **FM77AV40**＋FMTV-154＋MF-2DD(10枚)
セット合計定価￥366,000➡**特価￥175,000**
クレジット例 ￥5,550×36回 ボなし

## FM7、77シリーズ オリジナルボード・ADAシリーズ

| 注番 | 品名 | 型番 | 特価 |
|---|---|---|---|
| B03-7706 | RS-232Cカード | ADA-7009-2 | ￥14,800 |
| B03-7707 | 漢字ROMカード | ADA-7017 | ￥14,800 |
| B03-7708 | ビデオデジタイズカード | ADA-7021 | ￥9,800 |
| B03-7709 | 拡張マザーボード | ADA-7008-2 | ￥6,800 |
| B03-7710 | リアルタイム・ROMカード | ADA-7020 | ￥12,800 |
| B03-7711 | 拡張RAMカード(FM77EM64相当品) | | ￥6,400 |



## NEC PC-8801FA/MA MH/VA

注番B03-8801 **PC-8801FA**＋14インチカラーモニター＋MD-2D(10枚)
セット合計定価￥257,800➡**特価~~￥174,800~~**
クレジット例 ￥5,540×36回 ボなし

注番B03-8802 **PC-8801MA**＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥287,800➡**特価~~￥198,000~~**
クレジット例 ￥6,270×36回 ボなし

注番B03-8804 **PC-8801MH**＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥297,800➡**特価￥168,000**
クレジット例 ￥7,700×24回 ボなし

注番B03-8805 **PC-88VA**＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥387,800➡**特価~~￥265,000~~**
クレジット例 ￥5,360×36回 ボ￥20,000×6回

※各セットで14インチカラーモニターを
PC-KD861に変更の場合……￥40,000
PC-TV352(TV付)に変更の場合……￥23,000
PC-TV453N(TV付マルチスキャン)に変更の場合￥43,000
PC-KD863Sに変更の場合……￥30,000
加算となります。

## シャープX1シリーズ



SHARP X1 twin
注番B03-X01 **CZ-830C-BK**＋CZ-820DB
セット合計定価￥179,600➡**特価￥129,800**
クレジット例 ￥5,950×24回 ボなし

X1 turbo Z
注番B03-X02 **CZ-880C**＋15″マルチスキャンモニター＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥346,000➡**特価￥189,000**
クレジット例 ￥5,990×36回 ボなし

X1 turbo Z II
注番B03-X03 **CZ-881C-BK**＋CZ-820DB
セット合計定価￥259,600➡**特価~~￥214,800~~**
クレジット例 ￥6,270×36回 ボなし

パソコンテレビ X1 G M30
注番B03-X04 **CZ-822C**＋CZ-820DB＋MD-2D(10枚)
セット合計定価￥197,800➡**特価~~￥115,000~~**
クレジット例 ￥5,500×24回 ボなし



## X68000 注番B03-X05

CZ-600C……￥369,000
CZ-600D……￥129,800
CZ-6STIE(チルトスタンド)……￥5,800
セット合計定価￥504,600
**シスペック特価**



## Apple Macintosh™ Plus

マッキントッシュプラス

注番B03-M01
マッキントッシュプラス……￥398,000
アップル3.5ドライブ……￥76,000
アップルイメージライタII(J)……￥113,000
システムペリフェラル8ケーブル……￥6,000
セット合計定価￥593,000
**シスペック特価**

下取交換のご相談は…**03-257-0283**(秋葉原2号店へ)

### お申し込み・お問い合せは

札幌☎011-643-8345　大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774　徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006　広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630　熊本☎096-322-0995

**シスペック** 株式会社
年中無休　営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店257-6338　ラジカン1号店257-6345
秋葉原2号店257-6340　ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店052-263-1629
名古屋2号店052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付)FAX東京03-255-9055

# 激安 さらに値引きいたします。
# コンピュータの世界 ティングバーゲン!!



秋葉原本店

## NEC PC-9801VX4 限定5台限り 20MB HDD搭載

注番B03-9806 **PC-9801VX4** +14インチカラーモニタ(ノングレア4050文字 DP0.31)+24ドット漢字プリンター(136桁)

49% OFF

セット合計定価¥966,000➡**特価¥456,000**

| クレジット例 | ¥9,350 ×60回 ㊍なし |
|---|---|

## NEC PC-9801 VX21/VM21 XL²/UX21/UV21



### NEC基本セット

注番B03-9801 **PC-9801VX21**+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥522,800➡**特価¥330,000**

| クレジット例 | ¥6,770 ×60回 ㊍なし |
|---|---|

注番B03-9802 **PC-9801VM21**+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥479,800➡**特価¥319,000**

| クレジット例 | ¥8,300 ×48回 ㊍なし |
|---|---|

注番B03-9803 **PC-9801UV21**+14インチカラーモニタ+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥407,800➡**特価¥285,000**

| クレジット例 | ¥9,340 ×36回 ㊍なし |
|---|---|

注番B03-9804 **PC-9801UX21**+14インチカラーモニタ+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥437,800➡**特価¥319,000**

| クレジット例 | ¥6,540 ×60回 ㊍なし |
|---|---|

注番B03-9805 **PC-9801XL²**+ 14インチカラーモニタープレゼント
セット合計定価¥988,000➡**シスペック特価**

| クレジット例 | ¥18,400 ×60回 ㊍なし |
|---|---|

※各セットで14インチカラーモニターを
- PC-KD853に変更の場合……………¥23,000
- PC-KD854に変更の場合……………¥ 3,000
- PC-TV352に変更の場合……………¥23,000
- PC-TV453Nに変更の場合…………¥33,000
- CU-14AD(シャープ)に変更の場合…¥ 3,000

加算となります。

## 話題の ラップトップ新シリーズ

### EPSON PC-286L (PC-286L-STD-N)

3.5インチFDD2台標準装備
カラーCRT、インターフェース内蔵
ニッカド電池標準装備
1200ボー モデム内蔵



注番B03-R01

定価¥348,000➡ **シスペック特価**

### TOSHIBA J-3100 SL

好評発売中

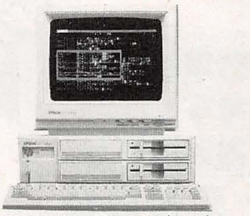


注番B03-R02

002モデル/本体標準価格¥298,000
(FDD×2仕様、日本語MS-DOS標準装備)
011モデル/本体標準価格¥398,000
(HDD×1+FDD×1仕様、日本語MS-DOS標準装備)

**シスペック特価**

## EPSON PC-286 SERIES



### エプソン基本セット

注番B03-2801 **PC-286V/STD**+PC-KD854+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥387,800➡**特価¥285,000**

| クレジット例 | ¥9,350 ×36回 ㊍なし |
|---|---|

注番B03-2802 **PC-286U/STD**+PC-KD854+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥337,800➡**特価¥245,000**

| クレジット例 | ¥7,760 ×36回 ㊍なし |
|---|---|

※HDDつきは¥100,000の加算となります。
※基本セットの14インチカラーモニターを純正モニターPC-286CDに変更の場合は¥10,000の加算となります。

## セットで購入の方の特典

### STEP.1 PC-9801シリーズ、PC-286シリーズでさらにプリンターをご購入の場合には

基本セット
- +新 NEC NM-9950II(24ドットカラー漢字プリンタ 定価¥245,000)の場合……¥155,000
- +スター AR-2410(定価¥114,000)+カットシートフィーダ(80桁漢字)の場合……¥59,800
- +スター TR-24CL(24ドット熱転写漢字プリンタ 定価¥69,800)の場合……………¥36,000
- +スター AR-2415(136桁24ドット漢字プリンタ 定価¥144,000)の場合……………¥68,000
- +VP-1000(136桁24ドット漢字プリンタ 定価¥154,000)の場合……………………¥115,000
- +VP-500(新24ドット80桁漢字プリンター 定価¥85,000)の場合……………………¥63,800
- +AP-500(新80桁24ドット熱転写カラープリンター 定価¥72,800)の場合…………¥54,800

加算となります。

★プリンター単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい。

### STEP.2 パソコン通信も始める人のためにさらにモデムをご購入の場合には

基本セット
- +アイワ PV-A1200mkIIの場合……(定価¥26,800)¥19,000
- +アイワ PV-2400の場合……(定価¥49,800)¥35,000
- +オムロン MD-1200Eの場合……(定価¥24,800)¥18,000

加算となります。

※モデムを単品にてご購入の場合は金額が変わりますので、電話にてご確認のうえ、お申し込み下さい。

### STEP.3 一度使ったらやめられない!! さらにハードディスクをご購入の場合には

基本セット
- +ロジテック LHD-32N(20MB HDD IF付 定価¥158,000)の場合¥98,000
- +アイシーエム MC-20(20MB HDD IF付 定価¥125,000)の場合¥98,000
- +アイテック ITH-520N(20MB HDD 定価¥99,800)の場合……¥78,000
- +アイテック ITH-540S(20MB HDD 定価¥168,000)の場合……¥139,000
- +アイテック ITH-320S(40MB HDD 定価¥135,000)の場合……¥98,000

加算となります。

★ハードディスク単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい。

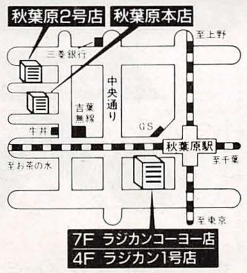
### STEP.4 マウス……………(定価¥9,500)¥3,480加算となります。

## シスペック通販部 TONEシステムズ☎03-257-0281

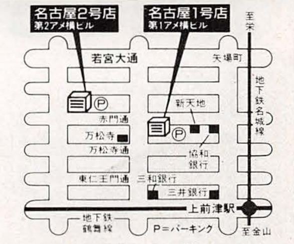
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

## シスペック各店ご案内




年中無休 営AM10:00〜PM19:00




名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
- 1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
- 2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00

いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

★社員、長期アルバイト募集中! パソコンに興味のある方大歓迎。総務部、薄井まで、03-257-6341

# PC-9801UX21



## 新シリーズ 9801UX21登場

### プラン315 UX21お買得基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801UX21 | 348,000円 |
| CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT) | 84,800円 |
| 3.5インチ2HD×10枚(ディスケット) | 24,000円 |
| MK MOUSE(バスマウス) | 9,500円 |
| 定価合計 | 466,300円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス27,400円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス24,400円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス28,900円×8回 |
| 6,500円×60回 | ボーナス なし |

### プラン316 UX21純正ワープロセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801UX21 | 348,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、高解像度アナログCRT) | 89,800円 |
| PC-PR102TL(80桁、熱転写漢字フリンター) | 50,000円 |
| 新・一太郎(ワーフロソフト) | 58,000円 |
| MK MOUSE(バスマウス) | 9,500円 |
| 3.5インチ2HD×10枚(ディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 579,300円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス23,800円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス25,700円×8回 |
| 3,000円×60回 | ボーナス28,400円×10回 |
| 6,700円×72回 | ボーナス なし |

### プラン317 UX21実戦ビジネスセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801UX21 | 348,000円 |
| CU-14AD(0.31ミリ、高解像度アナログCRT) | 84,800円 |
| PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写フリンター) | 83,800円 |
| PS98-011-HMW(MS-DOS Ver3.1 逐次変換対応) | 18,000円 |
| 新・一太郎(ワーフロソフト) | 58,000円 |
| 花子(図形フロセッサ) | 58,000円 |
| MK MOUSE(バスマウス) | 9,500円 |
| 3.5インチ2HD×10枚(ディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 684,100円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 9,900円×36回 | ボーナス33,300円×6回 |
| 8,000円×48回 | ボーナス23,900円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス30,000円×10回 |
| 8,700円×72回 | ボーナス なし |

### プラン318 UX21本格ビジネスセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-9801UX21 | 348,000円 |
| PC-TV352(0.39ミリ、TV付き、チルトスタンド付き) | 115,000円 |
| AR-2410(80桁、漢字フリンター) | 114,000円 |
| フリンターケーブル | 4,500円 |
| PS98-011-HMW(MS-DOS Ver3.1 逐次変換対応) | 18,000円 |
| LOTUS1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データーベース) | 98,000円 |
| 新・一太郎(ワーフロソフト) | 58,000円 |
| MK MOUSE(バスマウス) | 9,500円 |
| 3.5インチ2HD×10枚(ディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 789,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 11,900円×36回 | ボーナス30,800円×6回 |
| 8,000円×48回 | ボーナス31,300円×8回 |
| 6,000円×60回 | ボーナス30,100円×10回 |
| 9,600円×72回 | ボーナス なし |

# PC-8801MA



## 12音源搭載による強力サウンド。1MタイプFDD内蔵。

### プラン319 88MA純正基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA | 198,000円 |
| PC-KD863S(アンフ内蔵、スピーカ付、回転台付) | 118,000円 |
| 5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 340,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 6,900円×24回 | ボーナス23,000円×4回 |
| 3,900円×36回 | ボーナス21,200円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス16,600円×8回 |
| 4,800円×60回 | ボーナス なし |

### プラン320 88MAワープロ入門セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA | 198,000円 |
| PC-KD855(0.41ミリ、アナログCRT) | 69,800円 |
| PC-PR102TL(80桁、熱転写フリンター) | 50,000円 |
| スーパー春望フライマリー2(ワーフロソフト) | 17,800円 |
| PC-8872(マウス) | 9,800円 |
| 5インチ2HD×10枚(3M・ディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 369,400円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 6,900円×24回 | ボーナス24,000円×4回 |
| 3,900円×36回 | ボーナス21,800円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス17,100円×8回 |
| 4,800円×60回 | ボーナス なし |

### プラン321 88MAお買得ワープロセット 34%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA(本体特価188,000円) | 198,000円 |
| CMT-146L(4050文字、アナログCRT) | 89,800円 |
| PC-PR101TL(日本語カラーフリンター) | 79,800円 |
| ユーカラart(ワーフロソフト) | 30,000円 |
| PC-8872(マウス) | 9,800円 |
| 5インチ2HD×10枚 | 18,000円 |
| 定価合計 | 425,400円 |

**特価278,000円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,900円×24回 | ボーナス23,000円×4回 |
| 5,800円×36回 | ボーナス18,000円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス17,000円×8回 |
| 5,600円×60回 | ボーナス なし |

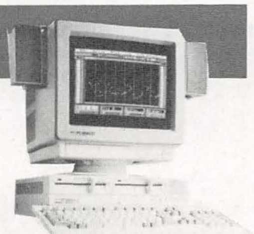
### プラン322 88MA本格ワープロセット 36%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801MA(本体特価188,000円) | 198,000円 |
| PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT) | 89,800円 |
| TR-24CL(80桁、カラー熱転写フリンター) | 69,800円 |
| フリンターケーブル | 4,500円 |
| ユーカラart(ワーフロソフト) | 30,000円 |
| ユーカラチャート(表計算、グラフ作成) | 24,000円 |
| PC-8872(マウス) | 9,800円 |
| 3M5インチ2HD×10枚(フランクディスケット) | 24,000円 |
| ED-3000(縦型4段ハソコンラック) | 22,800円 |
| 定価合計 | 472,700円 |

**特価299,000円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 6,000円×36回 | ボーナス20,800円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス20,100円×8回 |
| 3,000円×60回 | ボーナス18,700円×10回 |
| 6,100円×60回 | ボーナス なし |

# PC-8801FA・FH



## 12音源搭載による強力サウンド 新88シリーズFA登場。

### プラン323 88FAお買得基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FA | 168,000円 |
| PC-KD855(0.41ミリ、アナログCRT) | 69,800円 |
| 5インチ2D×10枚(3M) | 17,000円 |
| 定価合計 | 254,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 7,000円×18回 | ボーナス23,200円×3回 |
| 4,000円×24回 | ボーナス26,400円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス17,500円×6回 |
| 4,600円×48回 | ボーナス なし |

### プラン324 88FA純正基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FA | 168,000円 |
| PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) | 118,000円 |
| 5インチ2D×10枚(3M) | 17,000円 |
| 定価合計 | 303,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,900円×18回 | ボーナス25,300円×3回 |
| 5,900円×24回 | ボーナス22,300円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス21,900円×6回 |
| 5,100円×48回 | ボーナス なし |

### プラン325 88FAミュージックセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FA | 168,000円 |
| PC-KD863S(アンプ内蔵、スヒーカー、回転台付き) | 118,000円 |
| PS88-013-2W(インスタントミュージック) | 14,000円 |
| 5インチ2D×10枚(3Mディスケット) | 17,000円 |
| PC-8872(マウス) | 9,800円 |
| 定価合計 | 326,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 9,900円×18回 | ボーナス28,700円×3回 |
| 5,700円×24回 | ボーナス29,900円×4回 |
| 3,200円×36回 | ボーナス24,900円×6回 |
| 5,700円×48回 | ボーナス なし |

### プラン326 88FAお買得ワープロセット 35%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FA | 168,000円 |
| CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT) | 89,800円 |
| PC-PR102TL(80桁、熱転写漢字フリンター) | 50,000円 |
| ユーカラart(ワーフロソフト) | 30,000円 |
| PC-8872(マウス) | 9,800円 |
| 3M5インチ2D×10枚(フランクディスケット) | 17,000円 |
| 定価合計 | 364,600円 |

**特価238,000円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×24回 | ボーナス17,400円×4回 |
| 5,000円×36回 | ボーナス15,200円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス17,100円×8回 |
| 4,800円×60回 | ボーナス なし |

### プラン327 88FAオーディオビジュアルセット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FA | 168,000円 |
| PC-TV352(0.39ミリ、TV付、アートボード対応) | 115,000円 |
| PC-PR101TL2(80桁カラ熱転写フリンター) | 83,800円 |
| PC-8801-17(ビデオアートボード) | 49,800円 |
| PS88-012-2W(ペイントツール) | 15,000円 |
| PS88-013-2W(インスタントミュージック) | 14,000円 |
| PC-8872(マウス) | 9,800円 |
| 5インチ2D×10枚(3M) | 17,000円 |
| 定価合計 | 472,400円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 9,900円×24回 | ボーナス31,900円×4回 |
| 5,900円×36回 | ボーナス27,600円×6回 |
| 3,900円×48回 | ボーナス25,500円×8回 |
| 6,800円×60回 | ボーナス なし |

### プラン328 88FH超お買得純正基本セット TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FH/30 | 168,000円 |
| PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応) | 99,800円 |
| 5インチ2D×10枚(3M・ディスケット) | 17,000円 |
| 定価合計 | 284,800円 |

ソーサリアン(ゲームソフト)サービス

**特価169,800円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 6,000円×18回 | ボーナス24,000円×3回 |
| 4,000円×24回 | ボーナス22,400円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス14,600円×6回 |
| 4,200円×48回 | ボーナス なし |

### プラン329 88FH超お買得ワープロセット 46%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-8801FH/30 | 168,000円 |
| PC-KD862(アートボード対応) | 99,800円 |
| PC-PR102TL(80桁、熱転写フリンター) | 50,000円 |
| スーハー春望フライマリー2(ワーフロソフト) | 17,800円 |
| 5インチ2D×10枚(3Mディスケット) | 17,000円 |
| 定価合計 | 352,600円 |

ソーサリアン(ゲームソフト)サービス

**特価189,800円**

| 月々 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×18回 | ボーナス23,200円×3回 |
| 6,000円×24回 | ボーナス19,100円×4回 |
| 4,000円×36回 | ボーナス14,700円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス なし |

# PC-88 VA

## 16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

### プラン330　88VA純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA | 298,000円 |
| PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応) | 99,800円 |
| 5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 421,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 9,500円×24回 | ボーナス23.000円×4回 |
| 5,900円×36回 | ボーナス19.900円×6回 |
| 4,000円×48回 | ボーナス19.000円×8回 |
| 5,900円×60回 | ボーナス　なし |

### プラン332　88VAアートセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA | 298,000円 |
| PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応、アナログCRT) | 99,800円 |
| PC-PR101TL(80桁カラー熱転写プリンター) | 79,800円 |
| PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能) | 39,800円 |
| PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ) | 28,000円 |
| 5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 569,400円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 7,900円×36回 | ボーナス26.500円×6回 |
| 5,900円×48回 | ボーナス21.900円×8回 |
| 7,900円×60回 | ボーナス　なし |

### プラン331　88VAワープロセット　33%引

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA(本体特価283,000円) | 298,000円 |
| PC-KD862(4050文字、アートボード対応) | 99,800円 |
| TR-24CL(24ドット、カラー熱転写プリンタ) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| ユーカラVA(ワープロ、アート機能・通信機能) | 36,000円 |
| ED-3000(縦型パソコンデスク) | 22,800円 |
| 5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 554,900円 |

**特価369,800円**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 7,000円×36回 | ボーナス27.800円×6回 |
| 4,900円×48回 | ボーナス25.000円×8回 |
| 3,900円×60回 | ボーナス22.100円×10回 |
| 6,600円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン333　88VAビジネスセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| PC-88VA | 298,000円 |
| PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵、アートボード対応) | 115,000円 |
| PC-PR101TL(80桁、カラー熱転写プリンター) | 79,800円 |
| P1(ワープロ、図形編集) | 40,000円 |
| イメージターボ88(ハンディスキャナ) | 34,800円 |
| 5インチ2HD×10枚(3Mディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 591,600円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 7,700円×36回 | ボーナス21.000円×6回 |
| 4,900円×48回 | ボーナス30.700円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス20.000円×10回 |
| 7,300円×72回 | ボーナス　なし |

# X1 turbo Z II

NEW Z-BASICを搭載して、新しく生まれ変わった。まさに最強の8ビットマシン。



# パソコンテレビ X1 twin

HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機です。



### プラン334　ターボZ II 純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-881CB | 179,800円 |
| CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵) | 109,800円 |
| 5インチ2HD×10枚(3Mディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 313,600円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 7,000円×24回 | ボーナス20.700円×4回 |
| 3,800円×36回 | ボーナス20.000円×6回 |
| 5,600円×48回 | ボーナス　なし |

### プラン336　X1ツイン純正基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-830CB | 99,800円 |
| CZ-830DB(カラーCRT、TV付き) | 98,000円 |
| 5インチ2D×10枚(3Mディスケット) | 17,000円 |
| 定価合計 | 214,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 6,500円×18回 | ボーナス21.000円×3回 |
| 4,000円×24回 | ボーナス22.400円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス14.600円×6回 |
| 4,200円×48回 | ボーナス　なし |

### プラン335　ターボZ II 純正ワープロセット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-881CB | 179,800円 |
| CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵) | 109,800円 |
| CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| Shogun(ワープロ、表計算、データベース) | 34,800円 |
| A4カット紙500枚 | 2,000円 |
| 5インチ2HD×10枚(3Mディスケット) | 24,000円 |
| 定価合計 | 420,200円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス25.000円×4回 |
| 6,000円×36回 | ボーナス22.900円×6回 |
| 4,200円×48回 | ボーナス20.000円×8回 |
| 6,300円×60回 | ボーナス　なし |

### プラン337　X1ツイン純正本格セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-830CB | 99,800円 |
| CZ-830DB(カラーCRT、TV付き) | 98,000円 |
| CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| A4カット紙500枚 | 2,000円 |
| 5インチ2D×10枚(3Mディスケット) | 17,000円 |
| 定価合計 | 286,600円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 9,900円×18回 | ボーナス21.200円×3回 |
| 6,500円×24回 | ボーナス20.000円×4回 |
| 3,500円×36回 | ボーナス19.800円×6回 |
| 5,200円×48回 | ボーナス　なし |

個人のワークステーション。16ビットの理想を追求した



# X68000

ブラックタイプ新登場!

### プラン338　X68000基本セット　TELにて

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| CZ-600CE(本体+キーボード) | 369,000円 |
| CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ) | 129,800円 |
| 定価合計 | 498,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| 月額 | ボーナス |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス20.200円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス22.900円×8回 |
| 3,000円×60回 | ボーナス26.100円×10回 |
| 6,400円×72回 | ボーナス　なし |

当店はX68000の認定販売店です。電話にてお確かめ下さい。

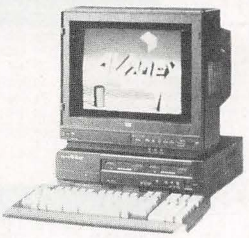
**お申込みは今すぐお電話で 電話一本即納！** ▶ AM9:30〜PM9:00

料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898

| | | |
|---|---|---|
| 藤沢 0466(43)1775 | 新潟 0252(75)5076 | 大阪 06(362)5057 |
| 札幌 011(771)4971 | 東京 03(226)9286 | 広島 082(293)0811 |
| 盛岡 0196(24)3172 | 静岡 0542(54)0696 | 福岡 092(481)0502 |
| 仙台 022(267)5371 | 名古屋 052(581)4325 | FAX 0466(43)1265 |

※18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

# FM77 AV 20EX



いっそう強化された
基本性能に、高度なAV
機能を標準装備して
トータルにパワーアップ。

### プラン339　AV 20EX純正基本セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV20EX | 128,000円 |
| FM-TV152（カラーCRT TV付） | 89,800円 |
| 3.5インチ2DD×10枚 | 22,000円 |
| 定価合計 | 239,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 6,000円×18回 | ボーナス19.800円×3回 |
| 4,000円×24回 | ボーナス19.200円×4回 |
| 5,000円×36回 | ボーナス　なし |

### プラン340　AV 20EX純正ワープロセット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV20EX | 128,000円 |
| FM-TV152（カラーCRT TV付） | 89,800円 |
| TR-24CLf(カラー漢字熱転写プリンター) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| いろどり(グラフィック・ワープロ) | 25,000円 |
| 3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット) | 22,000円 |
| 定価合計 | 339,100円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 9,000円×18回 | ボーナス24.300円×3回 |
| 6,000円×24回 | ボーナス21.400円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス21.700円×6回 |
| 5,100円×48回 | ボーナス　なし |

### プラン341　AV20EX純正アートセット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV20EX | 128,000円 |
| FMTV152(カラーCRTテレビ付) | 89,800円 |
| FM77-414(ビデオカード) | 29,800円 |
| B273D051(グラフィックエディタV2.0) | 12,000円 |
| FMPR-203B2(カラー漢字熱転写プリンター) | 80,000円 |
| 3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット) | 22,000円 |
| FMMO-101(マウス) | 12,800円 |
| 定価合計 | 374,400円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 9,000円×24回 | ボーナス19.900円×4回 |
| 5,500円×36回 | ボーナス17.900円×6回 |
| 3,900円×48回 | ボーナス16.200円×8回 |
| 5,500円×60回 | ボーナス　なし |

# FM R-50



機能充実の高性能パソコン。
大容量1MBのメモリを実装。
抜群のコストパフォーマンス。

### プラン346　R-50FD純正基本セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FMR-50FD | 380,000円 |
| FMR60KB101(キーボード) | 30,000円 |
| FM-DPC433(ディスプレイ) | 123,000円 |
| B284A100(MS-DOS) | 18,000円 |
| ディスケット5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 575,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 8,000円×36回 | ボーナス25.500円×6回 |
| 6,000円×48回 | ボーナス21.000円×8回 |
| 4,600円×60回 | ボーナス20.000円×10回 |
| 6,900円×72回 | ボーナス　なし |

# FM R-70



32ビット新登場
高速新世代の32ビットCPUを
搭載したハイグレードパコソコン。

### プラン349　R-70HD純正基本セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FMR-70HD(ハードディスク内蔵) | 950,000円 |
| FMR60KB101(キーボード) | 30,000円 |
| FMDPC631D(カラーCRT) | 210,000円 |
| B283A100(MS-DOS) | 18,000円 |
| 定価合計 | 1,208,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 15,400円×48回 | ボーナス50.000円×8回 |
| 11,400円×60回 | ボーナス50.000円×10回 |
| 10,000円×72回 | ボーナス43.500円×12回 |
| 17,300円×72回 | ボーナス　なし |

# FM77 AV 40EX



ワープロも、パソコン通信も
アニメも。もちろんAVも。
ぜんぶに強い、
楽しめる高性能パソコン。

### プラン342　AV 40EX純正基本セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV40EX | 168,000円 |
| FMDPC231D（4050文字カラーCRT） | 89,800円 |
| 3.5インチ2DD×10枚 | 22,000円 |
| 定価合計 | 279,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 8,000円×18回 | ボーナス22.500円×3回 |
| 6,000円×24回 | ボーナス24.500円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス20.300円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス　なし |

### プラン243　AV40EXお買得セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV40EX | 168,000円 |
| FMTV154(カラーCRTテレビ付) | 138,000円 |
| 3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット) | 22,000円 |
| 定価合計 | 328,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 6,000円×24回 | ボーナス20.600円×4回 |
| 3,000円×36回 | ボーナス21.100円×6回 |
| 5,000円×48回 | ボーナス　なし |

### プラン344　AV 40EXお買徳ワープロセット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV40EX | 168,000円 |
| FMDPC231D (4050文字カラーCRT) | 89,800円 |
| TR-24CLf(カラー熱転写プリンター) | 69,800円 |
| プリンターケーブル | 4,500円 |
| つどい(ワープロソフト) | 38,000円 |
| FMMO-101(マウス) | 12,800円 |
| 3.5インチ2DD×10枚 | 22,000円 |
| 定価合計 | 404,900円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 8,900円×24回 | ボーナス20.300円×4回 |
| 4,900円×36回 | ボーナス21.500円×6回 |
| 3,000円×48回 | ボーナス21.500円×8回 |
| 5,400円×60回 | ボーナス　なし |

### プラン345　AV40EX純正アートセット　TELにて

| | |
|---|---|
| FM77AV40EX | 168,000円 |
| FM-TV154(カラーCRTテレビ付) | 138,000円 |
| FM77-414(ビデオカード) | 29,800円 |
| B273D080(FMグラフィックエディタII) | 20,000円 |
| FMPR-203B2(カラー漢字熱転写プリンター) | 80,000円 |
| 3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット) | 22,000円 |
| FMMO-101(マウス) | 12,800円 |
| 定価合計 | 470,600円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,000円×24回 | ボーナス29.800円×4回 |
| 7,000円×36回 | ボーナス20.000円×6回 |
| 3,900円×48回 | ボーナス24.900円×8回 |
| 6,700円×60回 | ボーナス　なし |

# FM R-60



目にやさしい24ドットの日本
語を表示する高解像度グラフ
ィックシステムを実装。

### プラン347　R-60FD純正基本セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FMR-60FD | 455,000円 |
| FMR60KB101(キーボード) | 30,000円 |
| FM-DPC631D(ディスプレイ) | 210,000円 |
| B283A100(MS-DOS) | 18,000円 |
| ディスケット5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 737,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 10,000円×36回 | ボーナス34.500円×6回 |
| 7,000円×48回 | ボーナス31.500円×8回 |
| 5,000円×60回 | ボーナス31.000円×10回 |
| 8,900円×72回 | ボーナス　なし |

### プラン348　R-60HD純正基本セット　TELにて

| | |
|---|---|
| FMR-60HD(ハードディスク内蔵) | 695,000円 |
| FMR60KB101(キーボード) | 30,000円 |
| FM-DPC631D(ディスプレイ) | 210,000円 |
| B283A100(MS-DOS) | 18,000円 |
| ディスケット5インチ2HD×10枚(3M) | 24,000円 |
| 定価合計 | 977,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| 12,500円×36回 | ボーナス50.000円×6回 |
| 9,000円×48回 | ボーナス42.500円×8回 |
| 7,000円×60回 | ボーナス38.500円×10回 |
| 11,700円×72回 | ボーナス　なし |

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

# Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない使いやすさと、お求めやすい価格。マッキントッシュのベーシックモデル。

## プラン350 マッキントッシュプラス基本セット TELにて

| | |
|---|---|
| マッキントッシュプラス(J) | 398,000円 |
| アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク) | 76,000円 |
| 定価合計 | 474,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **9,000**円×36回 | ボーナス18.500円×6回 |
| **6,000**円×48回 | ボーナス20.300円×8回 |
| **4,000**円×60回 | ボーナス22.900円×10回 |

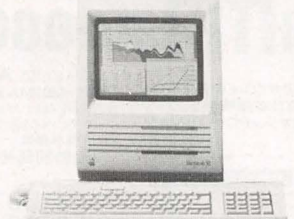
## プラン351 マッキントッシュプラスバンドルセット TELにて

| | |
|---|---|
| マッキントッシュプラス(J) | 398,000円 |
| イメージライタII(プリンター) | 113,000円 |
| システムペリフェラル8ケーブル | 6,000円 |
| アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク) | 76,000円 |
| 定価合計 | 593,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **8,000**円×48回 | ボーナス22.500円×8回 |
| **6,000**円×60回 | ボーナス22.700円×10回 |
| **5,000**円×72回 | ボーナス21.300円×12回 |
| **8,500**円×72回 | ボーナス なし |

# Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。新たに設計したニューモデル。

## プラン352 マッキントッシュSE(FDモデル)セット TELにて

| | |
|---|---|
| マッキントッシュSE(FDモデル) | 598,000円 |
| イメージライターII(J)(プリンター) | 113,000円 |
| システムペリフェラル8ピンケーブル | 6,000円 |
| Egword(日本語ワードプロセッサ) | 59,800円 |
| アップルカナキーボード | 30,000円 |
| 定価合計 | 806,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **10,000**円×48回 | ボーナス35.500円×8回 |
| **8,000**円×60回 | ボーナス31.700円×10回 |
| **11,600**円×72回 | ボーナス なし |

## プラン353 マッキントッシュSE(HDモデル)セット TELにて

| | |
|---|---|
| マッキントッシュSE(HDモデル) | 748,000円 |
| イメージライターII(J)(プリンター) | 113,000円 |
| システムペリフェラル8ピンケーブル | 6,000円 |
| マイクロソフトエクセル(J) | 98,000円 |
| アップルカナキーボード | 30,000円 |
| 定価合計 | 995,000円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **12,000**円×48回 | ボーナス45.700円×8回 |
| **10,000**円×60回 | ボーナス38.100円×10回 |
| **16,300**円×60回 | ボーナス なし |
| **14,200**円×72回 | ボーナス なし |

# 遊びに！勉強に！FDD内蔵タイプも登場。最新MSX2パソコン！

## Panasonic A1 MK II

### プラン354 A1mkII基本セット TELにて

| | |
|---|---|
| FS-A1MK2 | 29,800円 |
| TH-14G1(TV付きカラーCRT) | 66,000円 |
| FS-VC3011(RGBケーブル) | 3,000円 |
| 定価合計 | 98,800円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **7,300**円×12回 | ボーナス なし |
| **5,000**円×18回 | ボーナス なし |
| **3,800**円×24回 | ボーナス なし |

## HIT BIT MSX2 HB-F1XD



大容量の3.5インチFDD内蔵。JIS配列キーボード。

## Panasonic A1F

### プラン355 A1F基本セット TELにて

| | |
|---|---|
| FS-A1F(フロッピー搭載) | 54,800円 |
| TH-14G1(TV付きカラーCRT) | 66,000円 |
| FS-JS222(連射式ジョイハット) | 2,500円 |
| FS-VC3011(RGBケーブル) | 3,000円 |
| 定価合計 | 126,300円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **6,500**円×18回 | ボーナス なし |
| **5,000**円×24回 | ボーナス なし |
| **3,500**円×36回 | ボーナス なし |

### プラン356 F1XD基本セット TELにて

| | |
|---|---|
| HB-F1XD(フロッピー搭載) | 54,800円 |
| TH-14G1(TV付きカラーCRT) | 66,000円 |
| HBK-0821(RGBケーブル) | 3,500円 |
| 定価合計 | 124,300円 |

**ウェーブ・アイ特価**

| | |
|---|---|
| **9,600**円×12回 | ボーナス なし |
| **6,600**円×18回 | ボーナス なし |
| **3,600**円×36回 | ボーナス なし |

# 中古品コーナー（在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。）

**即金買取り！高価買取り！**

| | |
|---|---|
| PC-9801VM2 | 特価218,000円 |
| PC-8801mkII/30 | 特価 49,800円 |
| PC-8801mkIIMR | 特価120,000円 |
| PC-8801FH/30(新同) | 特価 99,800円 |
| PC-8801mkIISR/30 | 特価 98,000円 |
| FM-77L2 | 特価 53,000円 |
| MZ-2521(1D22セット) | 特価 99,800円 |
| CZ-880CB(X1ターボZ) | 特価135,000円 |
| CZ-850CR(X1ターボ/10) | 特価 38,000円 |
| CZ-820C(X1G/10) | 特価 35,000円 |
| MZ-1P17(新同) | 特価 48,000円 |
| CZ-8PC1(熱転写漢字プリンター) | 特価 35,000円 |
| PC-PR406(熱転写漢字プリンター) | 特価38,000円 |
| PC-PR101T(24ドットカラー熱転写プリンター) | 特価32,000円 |
| 各種16ドットグラフィックプリンター | 特価12,000円 |
| MB27331(FM用、4,050文字CRT) | 特価35,000円 |
| 2,000文字カラーCRT | 20,000円より |

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

**お申込みは今すぐお電話で ▶ AM9:30〜PM9:00**
**電話一本即納！**
**料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 藤沢 | 0466(43)1775 | 新潟 | 0252(75)5076 | 大阪 | 06(362)5057 |
| 札幌 | 011(771)4971 | 東京 | 03(226)9286 | 広島 | 082(293)0811 |
| 盛岡 | 0196(24)3172 | 静岡 | 0542(54)0696 | 福岡 | 092(481)0502 |
| 仙台 | 022(267)5371 | 名古屋 | 052(581)4325 | FAX | 0466(43)1265 |

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

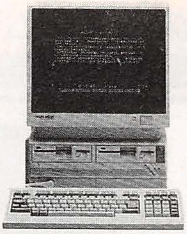
次のページも中古コーナーです。

# 超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ***¥22,000***
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡ ***¥25,000***



NEC
PC-8801MKⅡ/10
¥168,000➡ ***¥32,000***
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ***¥48,000***
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ***¥58,000***



NEC
PC-9801F2
¥398,000➡ ***¥108,000***



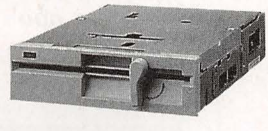
NEC
PC-9801U2
¥298,000➡ ***¥88,000***



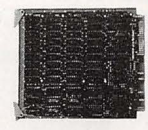
NEC
PC-9801VM2
¥415,000➡ ***¥198,000***



和知電子
MKマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥4,800***
MKマウスⅡ(ブラックマウス)
(PC-8801シリーズ用マウス、88/MSX/FMAV用マウス)
¥7,800➡ ***¥5,200*** 新品



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ***¥22,800***
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡ ***¥26,800***



和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

## NEC

### 本体

| 品名 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| PC-8001 | ¥168,000➡ | ¥10,000 |
| PC-8001MKⅡ | ¥123,000➡ | ¥12,000 |
| PC-8201(ハンドヘルドコンピュータ) | ¥138,000➡ | ¥35,000 |
| PC-8801 | ¥228,000➡ | ¥22,000 |
| PC-8801＋漢字ROM | ¥266,000➡ | ¥25,000 |
| PC-8801MKⅡ/10 | ¥168,000➡ | ¥32,000 |
| PC-8801MKⅡ/20 | ¥225,000➡ | ¥48,000 |
| PC-8801MKⅡ/30 | ¥275,000➡ | ¥58,000 |
| PC-8801MKⅡSR/30 | ¥258,000➡ | ¥95,000 |
| PC-8801MKⅡFR/30 | ¥168,000➡ | ¥88,000 |
| PC-8801FH/30 | ¥168,000➡ | ¥98,000 |
| PC-9801 | ¥298,000➡ | ¥38,000 |
| PC-9801F2 | ¥398,000➡ | ¥108,000 |
| PC-9801U2 | ¥298,000➡ | ¥88,000 |
| PC-9801VF2 | ¥348,000➡ | ¥138,000 |
| PC-9801VM2 | ¥415,000➡ | ¥198,000 |
| PC-98LT/1(ラップトップコンピュータ) | ¥238,000➡ | ¥128,000 |
| PC-98XA/1 | ¥575,000➡ | ¥118,000 |
| PC-98XA/2 | ¥695,000➡ | ¥158,000 |
| PC-100/10 | ¥398,000➡ | ¥42,000 |
| PC-100/20 | ¥448,000➡ | ¥48,000 |
| PC-100/30 | ¥558,000➡ | ¥58,000 |

### ディスプレイ

| 品名 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| PC-8048(12インチ800字カラー) | ¥59,800➡ | ¥15,000 |
| PC-8050(12インチ2000字グリーン) | ¥29,800➡ | ¥12,000 |
| PC-8052(14インチ2000字カラー) | ¥118,000➡ | ¥20,000 |
| PC-KD852(14インチ4050字アナログ) | ¥99,800➡ | ¥48,000 |
| PC-KD854(14インチ4050字アナログ) | ¥89,800➡ | ¥52,000 |
| PC-KD651(PC100専用カラーディスプレイ) | ¥198,000➡ | ¥42,000 |
| N5923(ハイレゾ専用ディスプレイ) | ¥235,000➡ | ¥78,000 |

### フロッピーディスク

| 品名 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| PC-6032(6031拡張用) | ¥59,800➡ | ¥12,000 |
| TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品 | ¥60,000➡ | ¥22,800 |
| SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2 フロッピーディスク,NEC純正ドライブ使用,PC-9831-MWコンパチ品) 新品 | ¥118,000➡ | ¥64,800 |
| PC-8031-1V(5インチ1D1ドライブ) | ¥168,000➡ | ¥15,000 |
| PC-8031(5インチ片面倍密2ドライブ) | ¥198,000➡ | ¥20,000 |
| PC-8032(8031拡張用) | ¥178,000➡ | ¥12,000 |
| PC-8031-2W(5インチ2D2ドライブ) | ¥288,000➡ | ¥35,000 |
| PC-80S31(両面倍密2ドライブ) | ¥168,000➡ | ¥42,000 |
| PC-80S32(拡張用両面倍密2ドライブ) 新品同様 | ¥155,000➡ | ¥35,000 |
| PC-9831-UW(3.5インチ2DD2ドライブ) | ¥120,000➡ | ¥52,000 |
| PC-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ) | ¥198,000➡ | ¥52,000 |
| PC-8881(8インチ2D2ドライブ) | ¥442,000➡ | ¥78,000 |
| PC-9881(8インチ2D2ドライブ) | ¥320,000➡ | ¥58,000 |
| PC-98H31(5MBハードディスク) | ¥448,000➡ | ¥52,000 |
| PC-98H32(拡張用5MBハードディスク) | ¥398,000➡ | ¥48,000 |
| PC-98H81(10MHD+8インチ1ドライブ) | ¥530,000➡ | ¥128,000 |

### プリンタ

| 品名 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| PC-2021(サーマルプリンタ) | ¥23,800➡ | ¥8,000 |
| PC-6021(40桁サーマルプリンタ) | ¥49,800➡ | ¥10,000 |
| PC-8024(10インチドットプリンタ) | ¥128,000➡ | ¥28,000 |
| PC-8027(80桁縦型ドットプリンタ) | ¥89,000➡ | ¥25,000 |
| PC-8821(10インチ18ドットプリンタ) | ¥198,000➡ | ¥30,000 |
| PC-8822(10インチ18ドット漢字プリンタ) | ¥234,000➡ | ¥38,000 |
| PC-PR405(80桁漢字熱転写プリンタ) | ¥69,800➡ | ¥28,000 |
| PC-PR101T(10インチ24ドット漢字熱転写) | ¥108,000➡ | ¥42,000 |
| PC-PR201H(15インチ24ドット漢字プリンタ) | ¥288,000➡ | ¥98,000 |
| NK-3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ) | ¥234,000➡ | ¥38,000 |

## ★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
**☎03(797)1221**

**コンピュータバンク**
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

**全商品保証付** 6ヶ月の保証期間だから安心です。
**全国無料配送** 全国どこでも配達料はいただきません。
**高額下取り** 少ない予算で買いかえもラクラク。
**代金引換えシステム** 商品到着時の代金支払いでOK。
**クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
**日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
**高額買取り** 電話1本で即、現金お支払い。
**ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

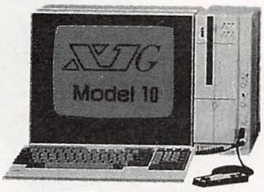
# 超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

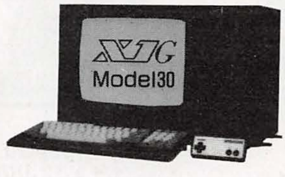
## 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



SHARP
CZ-801C(X-1C)
¥119,800➡ ***¥14,000***



SHARP
CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡ ***¥24,800*** 新品同様
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ ***¥27,600***
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡ ***¥54,600***



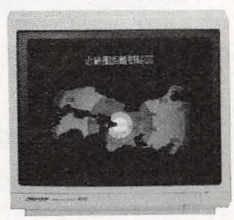
CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ***¥69,800*** 新品同様
X-1Gモデル30
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ ***¥99,600***
X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡ ***¥112,600***



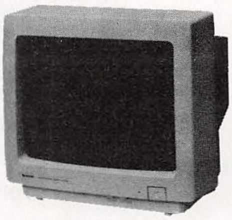
SHARP
CZ870CB 新品
(X-1turboⅢ)
¥168,000➡ ***¥79,800***
X-1turboⅢセット 新品
(CZ-870CB+CZ-870DB)
¥277,800➡ ***¥145,800***



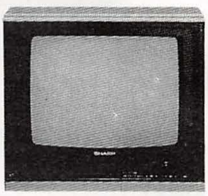
SHARP
X-1turboZセット
(CZ-880CB+CZ-880DB) 極上特選品
¥327,800➡ ***¥198,000***



CU-14G(E・B) 新品
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ***¥29,800***



SHARP
CU-14A4 新品同様
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ***¥49,800***



CZ-820DE・B 新品同様
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ ***¥42,800***

| 品名 | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| NM-9900(136桁24ドット漢字プリンタ) | ¥298,000 | ¥98,000 |
| NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品 | ¥245,000 | ¥149,800 |
| PC-PR601(日本語ページプリンタ) | ¥585,000 | ¥278,000 |
| **データレコーダ** | | |
| PC-6082 | ¥19,800 | ¥7,500 |
| PC-DR312 | ¥12,800 | ¥5,500 |
| PC-DR321 | ¥19,800 | ¥7,500 |
| PC-DR330 | ¥19,800 | ¥7,800 |
| **その他** | | |
| 和知電子/MK MOUSE(9801シリーズ用バスマウス) 新品 | ¥9,800 | ¥4,800 |
| 和知電子/MK MOUSEⅡ(88/MSX/FMAV用マウス) 新品 | ¥7,800 | ¥5,200 |
| SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB1/Fボード PC-9801-15コンパチ品) 新品 | ¥24,800 | ¥15,000 |
| 128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ品) 新品 | ¥11,000 | ¥6,800 |
| 256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品 | ¥19,800 | ¥9,800 |
| 512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品 | ¥29,800 | ¥14,800 |
| PC-10000-05(PC-100用256KB増設RAM) | ¥86,000 | ¥28,000 |
| PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様 | ¥14,000 | ¥5,800 |
| PC-60M75(ディスプレイ置台) | ¥5,500 | ¥3,000 |
| PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品 | ¥32,000 | ¥18,000 |
| PC-8033(I/Oボード) | ¥17,000 | ¥5,000 |
| PC-9801-02(98用128KBRAMボード) | ¥40,000 | ¥6,000 |
| PC-9801-02+9805(256KB RAMボード) | ¥60,000 | ¥10,000 |
| PC-9801-21(128KB RAMボード) | ¥30,000 | ¥6,000 |
| PC-9801-31(128KB RAMボード) | ¥47,000 | ¥12,000 |
| PC-9807(N-BASIC ROM) | ¥8,000 | ¥3,000 |
| **SHARP** | | |
| **本体・ディスプレイ** | | |
| MZ-2521(MZ-2500Model30) | ¥198,000 | ¥68,000 |
| CZ-801C(X-1C) | ¥119,800 | ¥14,000 |
| CZ-803C(X-1CS) | ¥119,800 | ¥15,000 |
| CZ-804C(X-1Ck) | ¥139,000 | ¥18,000 |
| CZ-811C(X-1F/10) | ¥89,800 | ¥15,000 |
| CZ-812C(X-1Fモデル20) | ¥139,800 | ¥45,000 |
| CZ-822C(X-1Gモデル30) | ¥118,000 | ¥58,000 |
| CU-14AG1(14インチ4050字カラー) | ¥89,800 | ¥45,000 |
| **プリンタ・その他** | | |
| CZ-81P(80桁カラーフロッタプリンタ) | ¥34,800 | ¥10,000 |
| CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) | ¥134,800 | ¥19,800 |
| CZ-8PK6(136桁漢字プリンタ) | ¥159,000 | ¥88,000 |
| CZ-300F(X-1用3インチフロッピーディスク) | ¥79,800 | ¥15,000 |
| CZ-8RB(ROMBASIC) | ¥19,800 | ¥10,000 |
| ***X-1シリーズ特選極上品コーナー*** | | |
| X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様 | ¥69,800 | ¥24,800 |
| X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様 | ¥118,000 | ¥69,800 |
| X-1turboⅢ(CZ-870CB、5"2D・FDD×2) 新品 | ¥168,000 | ¥79,800 |
| X-1turboⅢセット(CZ-870CB+CZ870DB) 新品 | ¥277,800 | ¥145,800 |
| X-1turboZセット(CZ-880CB+CZ880DB) 極上特選品 | ¥327,800 | ¥198,000 |
| ***ディスプレイ特選極上品コーナー*** | | |
| MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様 | ¥39,800 | ¥29,800 |
| CU-12P1(12インチ4050字デジタルカラー) 新品 | ¥118,000 | ¥45,000 |
| CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品 | ¥49,800 | ¥29,800 |
| CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品 | ¥49,800 | ¥29,800 |
| CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品 | ¥89,800 | ¥49,800 |
| CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様 | ¥79,800 | ¥42,800 |
| CZ-600DE・B(15インチ4050字RGBTV) 新品同様 | ¥129,800 | ¥90,000 |
| CZ-870D(15インチ4050字RGBTV) 新品 | ¥109,800 | ¥66,000 |
| ***その他特選極上品コーナー*** | | |
| CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品 | ¥54,800 | ¥15,000 |
| MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品 | ¥47,600 | ¥25,000 |
| MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品 | ¥76,600 | ¥42,800 |

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊




## C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

**買取り専用デスク ☎03(797)1231**

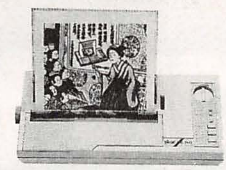
# 超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221




富士通
MB25010(FM7)
¥126,000➡ ¥12,000
MB25015(FMnew7)
¥99,800➡ ¥15,000



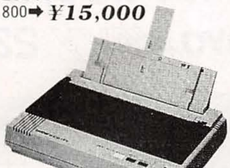
EPSON
HC-88 新品
(タッチ16キーボード)
¥298,000➡ ¥49,800



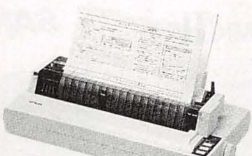
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ¥39,800



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ¥64,800
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ¥69,800



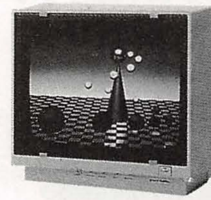
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥127,800➡ ¥59,800
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡ ¥79,800



VP-135K 新品同様
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字標準装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡ ¥84,800



EPSON
SR-120S 新品限定品
(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、#724ケーブル付)
¥29,800➡ ¥24,800



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡ ¥49,800

| 品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|
| MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品 | ¥76,600➡ | ¥46,800 |
| CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品 | ¥134,800➡ | ¥24,800 |
| **FUJITSU** | | |
| MB25010(FM-7) | ¥126,000➡ | ¥12,000 |
| MB25015(FM-new7本体) | ¥99,800➡ | ¥15,000 |
| FM77AV-1 | ¥128,000➡ | ¥52,000 |
| FM77AV-2 | ¥158,000➡ | ¥62,000 |
| FM77AV20-2 | ¥168,000➡ | ¥68,000 |
| FM77AV40 | ¥228,000➡ | ¥78,000 |
| MB25410(FM16βSD) | ¥350,000➡ | ¥98,000 |
| MB25420(FM16βFD) | ¥425,000➡ | ¥148,000 |
| MB27311(14インチ4050字カラー) | ¥188,000➡ | ¥42,000 |
| MB27333(14インチ4050字カラー) | ¥155,000➡ | ¥55,000 |
| MB27411(10インチ漢字プリンタ) | ¥198,000➡ | ¥58,000 |
| FM-PR351(15インチ漢字プリンタ) | ¥250,000➡ | ¥78,000 |
| MB27502(データレコーダ) | ¥12,800➡ | ¥5,500 |
| **SEIKOSHA** | | |
| GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 | ¥56,800➡ | ¥22,800 |
| GP-550M(PC用16ドット漢字プリンタ) | ¥89,800➡ | ¥25,000 |
| GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ) | ¥119,800➡ | ¥22,000 |
| GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) | ¥99,800➡ | ¥18,000 |
| SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 | ¥70,800➡ | ¥29,800 |
| SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 | ¥70,800➡ | ¥29,800 |
| **EPSON** | | |
| HC-88(タッチ16キーボード) | ¥298,000➡ | ¥42,000 |
| HC-88(タッチ16キーボード) 新品 | ¥298,000➡ | ¥49,800 |
| HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品 | ¥198,000➡ | ¥128,000 |
| MP-80(汎用機) | ¥139,800➡ | ¥10,000 |
| MP-80K(汎用機) | ¥189,000➡ | ¥22,000 |
| RP-80(10インチ9ドットプリンタ) | ¥89,000➡ | ¥20,000 |
| SP-80(10インチドットプリンタROM付) | ¥62,800➡ | ¥25,000 |
| AP-80K(80桁カラー漢字プリンタ) | ¥69,800➡ | ¥32,000 |
| AP-80XPC(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品同様 | ¥69,800➡ | ¥48,000 |
| VP-80K(24ドット漢字プリンタ) | ¥160,000➡ | ¥52,000 |
| VP-130K(24ドット漢字プリンタ) | ¥190,000➡ | ¥68,000 |
| VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品同様 | ¥158,000➡ | ¥84,800 |
| SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品限定品 | ¥29,800➡ | ¥24,800 |
| **LOGITEC** | | |
| LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ) | ¥148,000➡ | ¥52,000 |
| LFD-880(PC用8インチ2ドライブ) | ¥223,000➡ | ¥78,000 |
| LHD-32N(PC用20MBハードディスク、I/F・ケーブル付) 新品 | ¥158,000➡ | ¥118,000 |
| **その他** | | |
| ユーステック/SP-520(98用20Mハードディスク I/F付) 新品 | ¥118,000➡ | ¥82,800 |
| ユーステック/SP-540(98用40Mハードディスク I/F付) 新品 | ¥165,000➡ | ¥128,000 |
| ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品 | ¥168,000➡ | ¥89,800 |
| アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット I/Fボード、ケーブル付き) 新品 | ¥115,000➡ | ¥99,800 |
| ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 | ¥127,300➡ | ¥59,800 |
| スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付) 新品 | ¥74,700➡ | ¥39,800 |
| ブラザー/M-1724P(15インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 | ¥155,500➡ | ¥79,800 |
| スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 | ¥114,000➡ | ¥64,800 |
| スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 | ¥144,000➡ | ¥69,800 |
| カシオ/FP-1100(本体) | ¥128,000➡ | ¥12,000 |
| カシオ/FP-1020FD(両面倍密2ドライブ) | ¥298,000➡ | ¥32,000 |
| 和知電子/MK 1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品 | ¥12,800➡ | ¥9,500 |
| 和知電子/MK 1100FM用(FM用TVコンバータ) 新品 | ¥12,800➡ | ¥9,800 |
| SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品 | ¥12,800➡ | ¥9,500 |
| MSX各種 | | ¥10,000~ |
| データレコーダ各種 | | ¥5,000~ |

## ★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

**コンピュータバンク**
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

**全商品保証付** 6ヶ月の保証期間だから安心です。
**全国無料配送** 全国どこでも配達料はいただきません。
**高額下取り** 少ない予算で買いかえもラクラク。
**代金引換えシステム** 商品到着時の代金支払いでOK。
**クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
**日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
**高額買取り** 電話1本で即、現金お支払い。
**ボーナス一括払い** 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

# ECCS エックス マルゼンムセン

## 人気のMSXがい～っぱい。すぐに使えるセットが大好評!!

### SONY HITBIT



MSX2のベーシックモデル。RAM64KB、メガROMソフト対応、スピコン・連射ターボ搭載。

HB-F1 MKII ~~¥29,800~~

**HB-F1MKII デラックスセット**

HB-F1MKII(本体)……………………¥29,800
14"カラーディスプレイ……………………¥64,800
(スピーカー内蔵、デジアナ対応)
RGBケーブル……………………¥ 3,500
定価合計……………………~~¥98,100~~

**特価¥62,800(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,308 2回目以降 ¥4,600×14回

### Panasonic A1 MKII



RAM64KB、VRAM128KB、プリンターインターフェイス内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1 MKII ~~¥29,800~~

**FS-A1MkII デラックスセット**

FS-A1 MKII(本体)……………………¥29,800
14"カラーディスプレイ……………………¥64,800
(スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)
RGBケーブル……………………¥ 3,500
定価合計……………………~~¥98,100~~

**特価¥62,800(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,308 2回目以降 ¥4,600×14回

### SANYO WAVY 23



RAM64KB、VRAM128KB、独立テンキー付。CAPS、カナランプ表示機能付。

PHC-23 ~~¥32,800~~

**PHC-23 デラックスセット**

PHC-23(本体)……………………¥32,800
14"カラーディスプレイ……………………¥64,800
(スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)
RGBケーブル……………………¥ 3,500
定価合計……………………~~¥101,100~~

**特価¥63,800(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,018 2回目以降¥4,700×14回

### SONY HITBIT FDD



3.5"FDD1基内蔵、テンキー付で実用ソフトにも対応。スピコン、連射ターボ内蔵。

HB-F1 XD ~~¥54,800~~

**HB-F1 XDデラックスセット**

HB-F1 XD(本体)……………………¥54,800
14インチカラーディスプレイ……………………¥64,800
(スピーカー内蔵、デジアナ対応)
RGBケーブル ¥ 3,500
定価合計……………………~~¥123,100~~

**特価¥86,800(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回 ¥6,748 2回目以降¥6,400×14回

### Panasonic A1 F



3.5"FDD1基搭載。漢字ROM内蔵。

FS-A1F ~~¥54,800~~

**FS-A1F デラックスセット**

FS-A1F(本体)……………………¥54,800
14"カラーディスプレイ……………………¥64,800
(スピーカー内蔵、デジアナ対応)
RGBケーブル……………………¥ 3,500
定価合計……………………~~¥123,100~~

**特価¥83,800(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回 ¥6,218 2回目以降¥6,200×14回

### Panasonic A1 ディスク



3.5" 2DDの大容量フロッピーディスク。A1ワープロにプラスすれば文書もスピーディーに記録。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

FS-FD1A ¥39,800 **ECCS特価!!**

## NEC サウンドに秀でたニュー88シリーズ

ステレオ12音源・デジタルサンプリング・88シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用できる!

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵。

### NEC PC-8801MA



6万5千語の辞書で文節変換対応BASIC。

**88MAセット**

PC-8801MA(本体)…¥198,000
PC-KD854……………¥ 89,800
PW-875 ……………¥ 19,800
(パソコン システムラック)
定価合計……………~~¥307,600~~

**特価¥229,000(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回¥10,960
2回目以降¥7,800×23回

320Kバイト5インチFDD2台内蔵。

### NEC PC-8801FA



FM15和音(ステレオ対応)、デジタルサンプリング。

**88FAセット**

PC-8801FA(本体)…¥168,000
PC-KD854……………¥ 89,800
PW-875 ……………¥ 19,800
(パソコンシステムラック)
定価合計……………~~¥277,600~~

**特価¥208,000(〒共)**

クレジット例 頭金¥0 初回¥9,420
2回目以降¥7,100×23回

# 今が買いどき 春の大バーゲンセール

## SONY
### 通信モデム
**HBI-1200** ~~¥32,800~~

スロットに差し込むだけでパソコン通信
1200ボー/300ボー
全二重




**ECCS特価!!**

## Panasonic
### ビデオテロッパー
**FS-UVI** ~~¥39,800~~

多彩な映像処理機能！
ビデオ編集に大活躍。



**ECCS特価!!**

## Panasonic
### MSXオーディオ
**FS-CAI** ~~¥34,800~~

コンピューターサウンドにトライ！



**ECCS特価!!**

専用キーボード FS-MKB1
~~¥34,800~~

## SONY
### MSX標準漢字ROM
**HBI-K16** ~~¥14,800~~

スロットにワンタッチで接続。カートリッジタイプ。
（JIS第一水準）




**ECCS特価!!**

## Tereleader 通信カートリッジ

MSX用データ通信カートリッジ。RS-232Cインターフェースとターミナルソフトを一体化したカートリッジ。通信パラメーターの設計、プリンターコントロール等必要なソフトが組み込み済。




**MX-01**

定価 ~~¥15,800~~ **ECCS特価!!**

ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!! 4.5インチ白黒モニターTV

MT-1000AV　V/Uのオールバンド
定価 ~~¥29,800~~ **特価¥14,800**（〒共）

MT-2000AV　FM/AMラジオ付
定価 ~~¥32,800~~ **特価¥15,800**（〒共）



6インチカラーモニターTV
奥行が短い21.5cm。AC/カーバッテリー/バッテリーの3電源。ビデオ入力端子付。
ボディカラーは赤。
CTV-600J
定価 ~~¥63,800~~
**特価¥36,800**（〒共）
※ACアダプターサービス



## SANYO 電字林



ポンポン訳せる35,000語。ビジネスに学習に旅行に書の他、オプションで和英と大活躍。内蔵の英和辞のICカードがあります。

PD-1 定価 ~~¥34,800~~
**ECCS特価!!**

## SEIKO コンサイズ ディクショナリー







**DF-310** 英和タイプ
5,928語の英語に11,854語の和訳つき。

**DF-340** 和英タイプ
5,310語の日本語に9,341語の英訳つき。

どちらも定価 ~~¥4,100~~
**特価¥3,200**

## お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!! 使いやすさがさらにUP!!



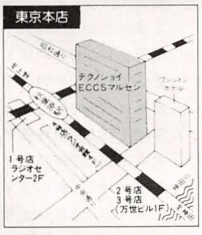
トールタイプ
**PW-877**
パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm
**特価¥19,800**（〒共）



ミニタイプ
**PW-875**
98やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5×幅61×奥行58cm
**特価¥9,800**（〒共）

## お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

東京本店




テクノジョイECCS（東京本店）☎03-255-4911㈹
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）……………… ☎03 255-8976
2号店（万世ビル1F）……………………… ☎03 255-6963
3号店（万世ビル1F）……………………… ☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）………………… ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）……☎0425-27-6211㈹
大阪支店 日本橋店 ……………………… ☎06-641-0110㈹
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店 ……………… ☎052-263-1626㈹
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 ……………… ☎052-263-6162㈹
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

立川ターミナルビル店




大阪支店




名古屋支店




### お支払いは

**クレジット** 電話１本でＯＫ！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもＯＫ！

**現金書留** 〒101 東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

**銀行振込** 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

**郵便振替** 口座番号 東京６-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

**代金引替** 商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

さらに金利が安くなった！
# 超低金利でクレジット

クレジット例(安い!)

- ▶12回の場合……5.0%
- ▶24回の場合……10.0%
- ▶36回の場合……14.0%
- ▶48回の場合……18.0%
- ▶60回の場合……23.0%

# またまた秋葉原でおなじみの

## 2/10～3/15

## 1988年 恒例 進学・フレッシュセール

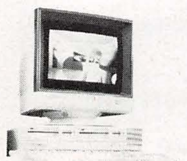
- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

## NEC

CU-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応　定価¥89.800)

(送料¥2,000)

## PC-88VA/PC-8801MA/FA



Ⓐセット:PC-88VA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥416.000▶特価¥290,000
Ⓑセット:PC-88VA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥367.800▶特価¥252,000
Ⓒセット:PC-8801MA+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥316.000▶特価¥220,000
Ⓓセット:PC-8801MA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…定価¥267.800▶特価¥185,000
Ⓔセット:PC-8801FA+PC-KD863S+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥286.000▶特価¥200,000
Ⓕセット:PC-8801FA+PC-KD855+MD-20(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257.800▶特価¥165,000

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを

①CU-14A4　(定価¥ 89.800)に変更の場合¥ 3.000
②PC-KD854　(定価¥ 89.800)に変更の場合¥ 4.000
③CU-14AD　(定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 9.000
④PC-KD862　(定価¥ 99.800)に変更の場合¥22.000
⑤PC-KD861　(定価¥138.000)に変更の場合¥43.000
⑥PC-KD853　(定価¥118.000)に変更の場合¥30.000
⑦PC-TV352　(定価¥115.000)に変更の場合¥29.000
⑧PC-TV453N(定価¥138.000)に変更の場合¥44.000
⑨PC-TV451N(定価¥158.000)に変更の場合¥60.000

を加算して下さい。

●ビデオカードボード(PC-8801-17)……定価¥ 49.800▶特価¥ 40,000
●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価¥ 39.800▶特価¥ 33,000

## プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1.000

Ⓐセット:PC-PR201H2(NEC)……定価¥245.000▶特価¥159,000
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……定価¥298.000▶特価¥172,000
Ⓒセット:PC-PR201F2(NEC)……定価¥158.000▶特価¥ 99,000
Ⓓセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥ 79.800▶特価¥ 46,000
Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価¥ 83.800▶特価¥ 59,000
Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145.000▶特価¥109,000
Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)……定価¥ 94.800▶特価¥ 69,000
Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥ 94.800▶特価¥ 69,000
Ⓘセット:NM-9950Ⅱ(NEC)……定価¥245.000▶特価¥135,000
Ⓙセット:NM-9700(NEC)……定価¥163.000▶特価¥ 82,000
Ⓚセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)……定価¥ 69.800▶特価¥ 46,000
Ⓛセット:AP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥ 74.800▶特価¥ 49,000
Ⓜセット:VP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥ 87.000▶特価¥ 64,000
Ⓝセット:VP-800(PCセット)(エプソン)……定価¥124.000▶特価¥ 91,000
Ⓞセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)……定価¥154.000▶特価¥113,000
Ⓟセット:VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン)……定価¥158.000▶特価¥ 80,000
Ⓠセット:HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン)……定価¥261.000▶特価¥173,000
Ⓡセット:TR-24CL(スター)……定価¥ 69.800▶特価¥ 37,000
Ⓢセット:AR-2415(スター)……定価¥144.000▶特価¥ 69,000
Ⓣセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69.800▶特価¥ 53,000
Ⓤセット:FM-PR203B2(富士通)……定価¥ 80.000▶特価¥ 50,000

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

(送料¥2.000)



## NEC

PC-98LT モデル21 (送料¥1.000)
定価¥288.000▶特価¥208,000

## PC-9801VM21/VX21/UX21

Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥479.800▶特価¥293,000
Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522.800▶特価¥310,000
Ⓒセット:PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥437.800▶特価¥295,000

Ⓐ～Ⓒのモニターを

●CU-14AD　(定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 5.000
●PC-KD853　(定価¥118.000)に変更の場合¥25.000
●PC-KD871　(定価¥158.000)に変更の場合¥57.000
●PC-TV352　(定価¥115.000)に変更の場合¥25.000
●PC-TV453N(定価¥138.000)に変更の場合¥40.000
●PC-TV451N(定価¥158.000)に変更の場合¥57.000

を加算して下さい

## EPSON PC-286

送料¥2.000

Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥382.800▶特価¥270,000
Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥527.800▶特価¥380,000
Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥332.800▶特価¥245,000
Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥477.800▶特価¥355,000

Ⓐ～ⒹのモニターをPC-286CD(エプソン14″カラー¥118.000)に変更の場合¥10,000加算してください。

## PC-9801シリーズ用RAMボード

(郵送料¥1.000)
●(I/Oデータ)

●P-256K(PIO-9234-0.25ME)……定価¥14.000▶特価¥11,000
●P-384K(PIO-9034E-3)……定価¥18.000▶特価¥13,500
●P-512K(PIO-9234-0.5ME)……定価¥20.000▶特価¥15,000
●P-1M(PIO-9234G-1ME)……定価¥30.000▶特価¥21,900
●P-1.5M(PIO-9234G-1.5ME)……定価¥40.000▶特価¥29,200
●P-2M(PIO-9234G-2ME)……定価¥50.000▶特価¥36,500
●IOS-10キャッシュ&RAMディスク……定価¥ 5.000▶特価¥ 2,500

## ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1.000)

PC-8801用
●ポップアップ便利帳……定価¥18.000▶特価¥13,900
●アニメフレーマー……定価¥28.000▶特価¥21,600
●Z's STAFF Kid VA……定価¥28.000▶特価¥21,600
●P-1……定価¥40.000▶特価¥29,000
●ユーカラVA……定価¥36.000▶特価¥26,500
●ユーカラart……定価¥30.000▶特価¥21,900
●スーパー春望ネットワークII(2D)……定価¥36.800▶特価¥28,300
●スーパー春望ネットワークII(2HD)……定価¥39.800▶特価¥30,600
●SHOGUN 2……定価¥34.800▶特価¥25,000
●JETエキスパート……定価¥33.000▶特価¥25,400

PC-9801用
●ユーカラart Ver.2……定価¥40.000▶特価¥30,800
●Z's Word JG……定価¥58.000▶特価¥44,600
●一太郎Ver.3……定価¥58.000▶特価¥42,000
●花子……定価¥58.000▶特価¥42,000

FM-7/77用
●SAMURAI……定価¥19.800▶特価¥15,200
●JET-77A……定価¥29.800▶特価¥22,900

X-1シリーズ
●SHOGUN……定価¥34.800▶特価¥25,000
●スーパー春望II(クリエイティブ)……定価¥34.800▶特価¥26,700
●SAMURAI……定価¥19.800▶特価¥15,200

# パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

# SEELEX COMPUTER GLASS

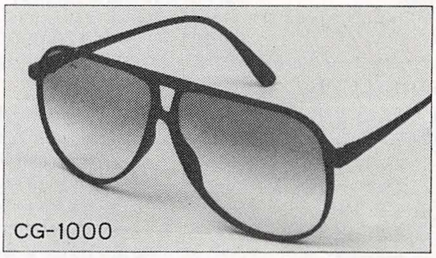
● コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
● 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
● 家庭用テレビにも大いに効果があります。

## 視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

## 軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

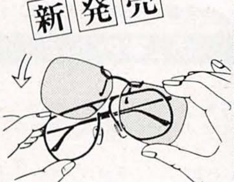


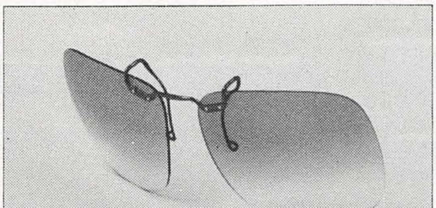

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

## 度付きメガネにクリップレンズ

● 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売






(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

## コンピュータグラスのベストセラー




(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

● 郵便番号
● 住所
● 氏名・捺印
● 年齢
● TEL
CG-400, CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
(株)シーレックスサングラス
CG事業部M係

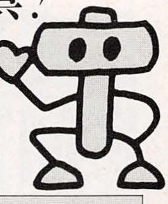
## 通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

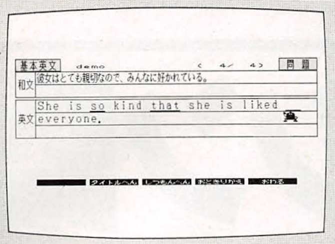
seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

# 英語大工さん



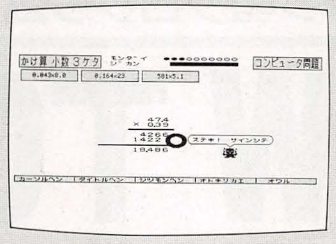

## これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

## 計算力をどんどんつける 計算大工さん



小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケタ〜５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算

## 自分で地図を描ける 地理大工さん

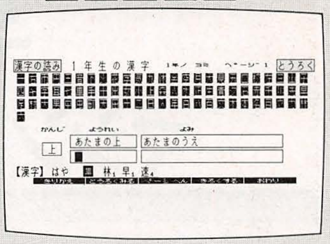
地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは２つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。



学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし

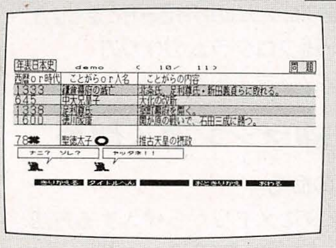
## 漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年〜６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。



学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み

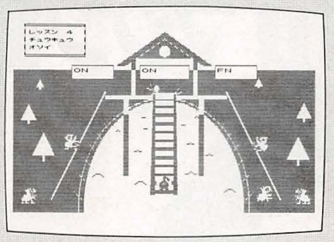
## 年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

## マザーダック タイピング 楽しいゲーム方式

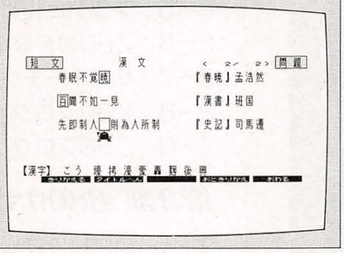


ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

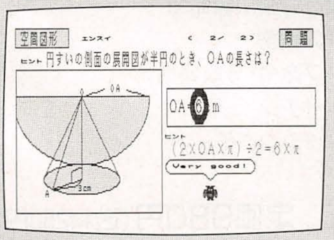
## 漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。



学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

## 図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

## ご案内 先生・保護者の方へ

大工さんシリーズの特徴は「生徒が自分のためのドリルをたのしく自作できる」ところにあります。自分が勉強している教科書や参考書をよりよく身につけるためにみなさんの愛すべきパソコンを活用しましょう。覚えたいことがら（データ）を日本語入力機能（漢字・かな・カナ）をつかって登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができ上ります。

［システム版で補強された機能］

①4000語登録できる高速辞書機能。

②２ドライブ方式を採用しデータ・フロッピーの作成は何枚でもOK。

③ローマ字での日本語入力機能。

○：標準版　S：システム版　開：開発中

| 対象 | 中学生・高校生向 | | | | | | 小学生向 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 教科 | 英語大工さん | 地理大工さん | 歴史大工さん | 国語大工さん | 数学大工さん | | 計算大工さん | 漢字大工さん | | マザーダックタイピング |
| 機種 | | | | | 図形編 | グラフ編 | | 読み方編 | 書き方編 | |
| PC88シリーズ | SO | SO | SO | SO | SO | 開 | ⊙ | ⊙ | 開 | ⊙ |
| PC98シリーズ | S | S | S | S | S | 開 | ⊙ | ⊙ | 開 | ⊙ |
| FM77AV | ○ | ○ | ○ | ○ | 開 | 開 | ⊙ | ⊙ | 開 | ⊙ |
| 構成 | 5″or 3.5″FD1枚（Sは2枚）＋詳細マニュアル | | | | | | FD2枚 他は左に同じ | | | |
| 定価 | ○ 5000円 S 8000円 | | | | | | ⊙ 8000円 | | | |

PC98向はPC286対応。※送料1点240円、2点以上無料

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。）PC98用デモフロッピー（5″2HDのみ）をご希望の方は実費1000円（切手または現金）を同封の上お申し込みください。

購入申込 ハガキまたはお電話で（平日9.00〜19.30、日祝日14.00〜18.00…原則）または、全国有名店にご注文ください。CVA（秋葉原）ヤマギワ（秋葉原）西武デパート9F（池袋）J&P（渋谷）ニック（池袋）マイコンベース銀座、Bit-INN東京（秋葉原）J&Pテクノランド（大阪日本橋）J&Pメディアランド（大阪日本橋）J&P町田などでお求めになれます。

◆お試しいただけます→東京：NEC C&Cセンター（秋葉原☎03-254-9211）
大阪：NEC Bit-INN OSAKA（難波日興ビル☎06-213-8715）

♥PC88標準版をお持ちの方にはシステム版のフロッピー（２枚セット）を特価4000円で販売します。詳細はお問合せください。

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

**PC-8801シリーズ, X1/X1turboシリーズ**
**FM7/77/AVシリーズ, MSX/MSX2 対応**

絵で見るマシン語プログラム

# HOW TO マシン語

## Z80/6809マスター編

絵　／秋山早苗
監修／大沢正道

## マシン語入門コミックついに登場!!




**第1部　マシン語プログラム基礎編**

1−1　マシン語プログラムの打ち込み方と走らせ方
1−2　マシン語プログラムの作り方
1−3　アセンブリ言語の使い方

**第2部　Z80マシン語入門編**

2−1　Z80の命令
2−2　レジスタにメモリから代入する方法
2−3　2進数と算術演算命令
2−4　8ビット算術演算命令
2−5　フラグと16ビット算術演算命令
2−6　Z80の分岐命令
2−7　サブルーチンと比較命令
2−8　Z80プログラム応用編Ⅰ
2−9　Z80プログラム応用編Ⅱ

**第3部　6809マシン語入門編**

3−1　CPUと互換性
3−2　6809のレジスタとロード/ストア命令
3−3　2進数と算術演算命令
3−4　フラグの役割
3−5　ジャンプ命令・分岐命令
3−6　サブルーチン
3−7　アドレッシングモード

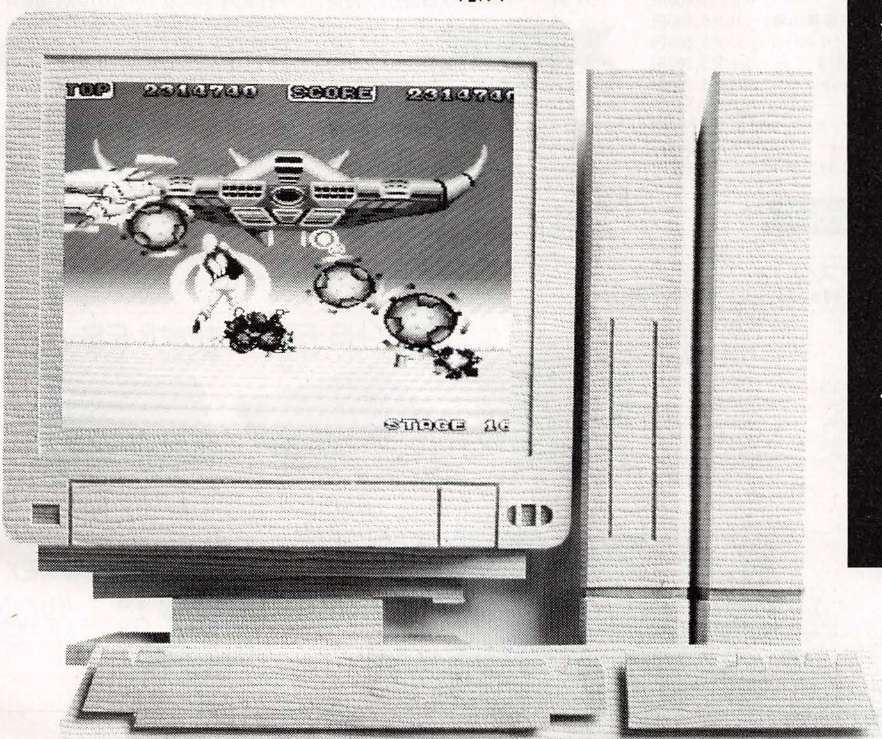
A5判188頁　定価980円(送料250円)

電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　☎03(445)6111

# X-BASIC
# プログラミングの決定版
# ついに登場!!



©SEGA 1985







月刊マイコン別冊
## X68000 活用研究II X-BASIC マスター編

宮原哲也/深沢幸三 共著
B5判316頁
定価2,000円(〒300円)




OS入門から各種テクニック・内部解析を解説した
## X68000 活用研究
好評発売中!! B5判364頁 定価2,200円(〒300円)

電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03) 445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル ☎(06) 203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル ☎(092)431-7411

# SOFT メールショップ

★5%+(メンバーズ3〜5%)OFF

○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

★全国無料配達 ★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)




## MSX

ミシシッピー殺人事件……II Ⓡ6,500円
アンドロギヌス……II Ⓡ7,500円
うる星やつら……II Ⓡ7,500円
ザナドウ……Ⓡ7,500円
信長の野望全国版……Ⓡ9,400円
ハイドライド3……I/II Ⓡ7,500円
シャロム……Ⓡ5,700円
サラマンダ……Ⓡ6,500円
ダブルヴィジョン……II Ⓡ5,600円
ウシヤス……II Ⓡ5,600円
太陽の神殿……II Ⓡ7,500円
迷宮への扉……Ⓡ5,100円
ビクトリアスナイン2……II Ⓡ5,500円
死霊戦線……II Ⓡ8,400円
ドラゴンバスター……Ⓡ5,600円
エルスリード……II Ⓡ6,500円
プロ野球FAN……II Ⓡ7,500円
ディープダンジョン……Ⓡ6,500円
大戦略……II ⓷⓹7,500円
上海……II ⓷⓹5,500円
ウルティマⅣ……II ⓷⓹11,300円
ジーザス……II ⓷⓹7,500円
三国志……II ⓷⓹12,200円
イース……II ⓷⓹7,500円
ウイザードリー……II ⓷⓹9,400円
○忍者くん(阿修羅の章)……II Ⓡ5,400円
○新10倍カートリッジ……Ⓡ5,600円
○THE.プロ野球……Ⓡ5,600円
○ブレイクショット……Ⓡ5,600円
○麻雀悟空……Ⓡ6,500円
○アメリカンサッカー……II Ⓡ6,500円
○夜叉……II ⓷⓹6,500円
○ドラゴンクエスト2……Ⓡ6,500円

## X1、X68000

マイトアンドマジック……X1/ターボ⑤9,400円
麻雀狂時代……X1シリーズ⑤6,500円
スーパーレイドック……X1シリーズ⑤7,500円
天使たちの午後2……X1シリーズ⑤7,500円
ガルフォース……X1シリーズ⑤7,500円
ジンギスカン……ターボ⑤9,400円
抜忍伝説……X1シリーズ⑤9,400円
ワールドゴルフII……ターボ⑤7,500円
プロ野球FAN……X1シリーズ⑤8,400円
○ストーム……X1シリーズ⑤7,500円
○夜叉……X1シリーズ⑤7,500円
○ガイフレーム……X1シリーズ⑤7,500円
○プラジェータ……ターボ⑤7,500円
アルカノイド……X68000、7,500円
上海……X68000、6,200円
○ツインビー……X68000、7,500円

## FM7/77

王子ビンビン物語……AV7,500円
マイトアンドマジック……シリーズ9,400円
ウルティマⅣ……AV11,300円
うる星やつら……AV6,500円
スペースハリアー……AV7,200円
ルクソール……AV7,500円
女神転生……AV7,500円
大戦略FM……シリーズ6,500円
○プロ野球FAN……AV8,400円
○夜叉……AV7,500円
○自己中心派……シリーズ6,500円
○ガンダーラ……AV7,500円

## 8801

ジンギスカン……シリーズ9,400円
クリムゾン……SR7,500円
抜忍伝説……SR9,400円
太平洋の嵐……VA12,200円
夜叉……SR7,500円
セイレーン……SR7,500円
波動の標的……SR9,400円
ハイドライド3……SR7,500円
マイトアンドマジック……SR/VA9,400円
ウイングマンスペシャル……SR7,500円
ソーサリアン……SR9,400円
ゼリアード……SR7,200円
ガイフレーム……SR7,500円
殺意の接吻……シリーズ5,600円
殺しのドレス……SR6,500円
お嬢様クラブ……SR6,500円
自己中心派2……シリーズ6,500円
○雀豪1……2HDシリーズ8,400円
○プラジェータ……SR7,500円
○ハイパーニア……SR8,400円

## 8ビットマシン対応 高級パソコンデスク

<全国送料無料、ハード：銀行振込可>



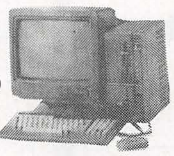
PW-876
22,000円→
12,800円
幅620×高さ865×奥行600mm



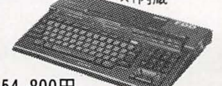
PW-833
29,500円→
15,800円
幅620×高さ1280×奥行640mm

## ハードコーナー

SHARP
X1twin
5インチFDD×1内蔵
HE(PCエンジン)内蔵
99,800円→
79,800円



SONY MSX2 HB-F1XD
3.2インチFDD×1内蔵

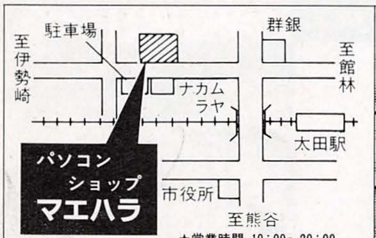


54,800円
→46,800円

ナショナル MSX2 FS-A1F
3.5インチFDD×1内蔵 漢字ROM内蔵



54,800円→46,800円




★営業時間 10:00〜20:00
★定休日 木曜日





SHARP(大特価)
X1turboZ
CZ-880CB 218,000円
CZ-880D-BK 109,800円
システム価格
327,800円→
198,000円
(TELにて)



富士通
FM77AV40EX
本体 168,000円
FMDPC231D 89,800円
システム価格
257,800円→
206,000円

## 中古コーナー



SHARP 新品同様(保証書付き) XIF.R(10)
89,800→9,800円

限定品
NEC PC-6001mkIISR 89,800円→12,000円
NEC PC-6601SR(ブラック) 155,000円→25,000円


パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店
パソコンショップ マエハラ
TEL.0276-25-3410
〒373 群馬県太田市本町21-3


## お申し込み方法

★申込書に御記入の上、郵便局にて現金書留でお申し込み下さい。

★現金受取後、7日位でお手元にお届け致します。

申込書

| | |
|---|---|
| 〒 | □□□-□□ |
| ご住所 | フリガナ |
| TEL | ( ) ― |
| フリガナ ご氏名 | 様 |
| 機種名 | 年令 才 |

| 注文ソフト名 | メディアと数量 | 金額 |
|---|---|---|
| | | |
| パソコンデスク | 数量 | 金額 |
| | | |
| ハード | 数量 | 金額 |
| | | |

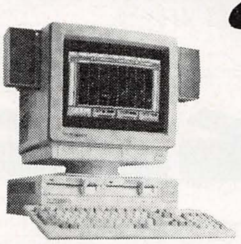

SONY LBT-V715 ¥156,000
プレーヤー PS-V705 ¥ 20,000
合計金額……¥176,000
Ⓐ¥12,700×12回
Ⓑ¥ 6,700×24回
Ⓒ¥ 4,700×36回
SONY XO-V515 ¥ 99,800
プレーヤー PS-LX65P ¥ 11,000
合計金額……¥110,800
Ⓐ¥8,000×12回
Ⓑ¥4,300×24回
Ⓒ¥3,000×36回
DENON D555CD ¥168,000
プレーヤー DP-34F ¥ 15,000
合計金額……¥183,000
Ⓐ¥12,600×12回
Ⓑ¥ 6,600×24回
Ⓒ¥ 4,600×36回
DENON D333CD ¥115,000
プレーヤー DP-24F ¥ 12,000
合計金額……¥127,000
Ⓐ¥8,800×12回
Ⓑ¥4,600×24回
Ⓒ¥3,200×36回
Victor DC-5500 ¥166,000
プレーヤー AL-E500 ¥ 19,800
合計金額……¥185,800
Ⓐ¥12,400×12回
Ⓑ¥ 6,600×24回
Ⓒ¥ 4,600×36回
Victor DC-1000 ¥128,000
プレーヤー AL-E15 ¥ 15,000
合計金額……¥143,000
Ⓐ¥9,600×12回
Ⓑ¥5,100×24回
Ⓒ¥3,500×36回
SANSUI E-COMPO 700i ¥221,000
プレーヤー P-E710 ¥ 25,000
合計金額……¥246,000
Ⓐ¥16,800×12回
Ⓑ¥ 8,900×24回
Ⓒ¥ 6,200×36回
SANSUI E-COMPO 300i ¥166,000
プレーヤー P-E710 ¥ 25,000
合計金額……¥191,000
Ⓐ¥13,100×12回
Ⓑ¥ 6,900×24回
Ⓒ¥ 4,800×36回
YAMAHA AV EDGE 99CDR ¥219,800
プレーヤー P-M77 ¥ 22,000
合計金額……¥241,800
Ⓐ¥17,400×12回
Ⓑ¥ 9,200×24回
Ⓒ¥ 6,400×36回
YAMAHA AV EDGE 77CD ¥199,800
プレーヤー P-M77 ¥ 22,000
合計金額……¥221,800
Ⓐ¥16,000×12回
Ⓑ¥ 8,500×24回
Ⓒ¥ 5,900×36回
PIONEER CD770D ¥248,000
プレーヤー PL-X730 ¥ 29,800
合計金額……¥277,800
Ⓐ¥19,800×12回
Ⓑ¥10,400×24回
Ⓒ¥ 7,200×36回
PIONEER CD550 ¥179,800
プレーヤー PL-X730 ¥ 29,800
合計金額……¥209,600
Ⓐ¥14,900×12回
Ⓑ¥ 7,900×24回
Ⓒ¥ 5,500×36回
KENWOOD ROXY DG7 ¥247,000
プレーヤー P-5R ¥ 29,800
合計金額……¥276,800
Ⓐ¥19,700×12回
Ⓑ¥10,400×24回
Ⓒ¥ 7,200×36回
KENWOOD ROXY DG5 ¥199,800
プレーヤー P-5R ¥ 29,800
合計金額……¥229,600
Ⓐ¥16,400×12回
Ⓑ¥ 8,600×24回
Ⓒ¥ 6,000×36回
KENWOOD ROXY DG3 ¥169,800
プレーヤー P-3R ¥ 18,000
合計金額……¥187,800
Ⓐ¥13,400×12回
Ⓑ¥ 7,100×24回
Ⓒ¥ 4,900×36回
SONY CDP-337ESD
定価……¥89,800
Ⓐ¥6,400×12回
Ⓑ¥3,300×24回
Ⓒ¥2,300×36回
SONY CDP-227ESD
定価……¥59,800
Ⓐ¥4,300×12回
Ⓑ¥2,200×24回
Ⓒ¥1,500×36回
SONY CDP-750
定価……¥39,800
Ⓐ¥2,900×12回
Ⓑ¥1,500×24回
Ⓒ¥1,100×36回
KENWOOD DP-990SG
定価……¥69,800
Ⓐ¥5,000×12回
Ⓑ¥2,600×24回
Ⓒ¥1,800×36回
KENWOOD DP-880SG
定価……¥49,800
Ⓐ¥3,700×12回
Ⓑ¥2,000×24回
Ⓒ¥1,400×36回
SHARP CD-X10
定価……¥94,000
Ⓐ¥6,700×12回
Ⓑ¥3,500×24回
Ⓒ¥2,500×36回
Victor HR-S7000
定価……¥220,000
現金特価……¥188,000
Ⓐ¥16,600×12回
Ⓑ¥ 8,800×24回
Ⓒ¥ 6,100×36回
Victor HR-D330
定価……¥85,000
現金特価……¥60,500
Ⓐ¥5,400×12回
Ⓑ¥2,900×24回
Ⓒ¥2,000×36回
Victor GR-35
定価……¥198,000
現金特価……¥157,500
Ⓐ¥13,900×12回
Ⓑ¥ 7,400×24回
Ⓒ¥ 5,100×36回
National NV-F1
定価……¥100,000
現金特価……¥78,000
Ⓐ¥6,900×12回
Ⓑ¥3,700×24回
Ⓒ¥2,500×36回
MC15
National NV-MC15
定価……¥180,000
現金特価……¥139,600
Ⓐ¥12,400×12回
Ⓑ¥ 6,500×24回
Ⓒ¥ 4,500×36回
NEC VC-D700HF
定価……¥158,000
現金特価……¥95,800
Ⓐ¥8,500×12回
Ⓑ¥4,500×24回
Ⓒ¥3,100×36回
SONY MDP-AV1
定価……¥124,800
Ⓐ¥9,300×12回
Ⓑ¥5,000×24回
Ⓒ¥3,400×36回
PIONEER CLD-99S
定価……¥158,000
Ⓐ¥11,400×12回
Ⓑ¥ 6,000×24回
Ⓒ¥ 4,200×36回
Victor RC-X9
定価……¥86,800
Ⓐ¥6,200×12回
Ⓑ¥3,200×24回
Ⓒ¥2,300×36回
SHARP AN-3210 ¥ 99,800
AT-48 ¥ 63,000
合計金額……¥162,800
現金特価……¥142,700
Ⓐ¥6,700×24回
Ⓑ¥4,600×36回
富士通ゼネラル・BS25MS2 ¥260,000
BSA-45D ¥ 99,800
合計金額……¥359,800
現金特価……¥314,000
Ⓐ¥10,100×36回
Ⓑ¥ 8,000×48回
Victor AV-E25SX
定価……¥185,000
現金特価……¥117,600
Ⓐ¥10,400×12回
Ⓑ¥ 5,500×24回
Ⓒ¥ 3,800×36回
WORLD IN AOYAMAの お支払い選択システム
1. コース、機種が決まったら、まずお電話下さい。ご希望の方には見積り、カタログなどの資料をお送りしています。
FAXでのお問い合わせも受付けておりますので合わせてご利用下さい。 FAX 03-987-7798(代表)
2. お支払いシステムは、お客様のご希望で選択できます。
A.代金引換システム…他社に先がけて大好評のシステムを完全導入しました。商品をご確認の上、お支払い下さい。
B.ロータスクレジット…いちだんと金利も下がり、欲しい機種がぐんと身近に。ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
C.クレジットカード……通信販売でもカードが使えます。お客様のサインひとつで結構です。
D.お急ぎの方はお振込…日中留守がちのお忙しい方のためのシステムです。
1 実績のメンテナンス／完全バックアップシステム
ご使用中何らかのトラブルが発生した場合、サポート部にお電話下さい。専門のスタッフが適確に診断､対処致します。商品到着後、一週間以内の初期不良の場合は、こちらからお荷物をおひきとりに伺います。
2 ひとクラス上のショールーム
私どもの池袋ショールームには、新品をはじめ多数の商品を展示しております。お客様ご自身の目で充分にお確め下さい。
3 やったぜ会員制度
商品をお買い上げのお客様全員にクラブ246の会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。
当社自慢の商品配送システムにより、お届けまでの日時が大幅に短縮化されました――商品はもうそこまで…
AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE
〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 AV事業部・ショールーム
まずお電話下さい
これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのオーディオとの比較､接続方法など､お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。
03-986-8881
◎商品はすべて現金特価です。なお、現金特価に関しましてはお電話にてお問い合せ下さい。
クレジットの場合、月々のお支払いが合計¥3,000円以上になる様にお申し込み下さい。

# THE 8801 SERIES

# THE 9801 SERIES

## PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音
●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



- CPUμPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付
- 65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
- 魅力のAVシステムを組む

### 即納 限定20セット PC-8801FA A コース
―サウンド感性コース―
PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 3,800

| 定価合計¥289,000➡現金大特価 | | |
|---|---|---|
| ¥4,200 ×36回 | ボ 15,000 | 頭なし |
| ¥6,700 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥9,700 ×24回 | ボなし | 頭なし |

### PC-8801FA B コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログディスプレー］‥¥ 57,300
バックアップキット………¥ 3,400

| 定価合計¥228,700➡¥154,000 | | |
|---|---|---|
| ¥3,400 ×36回 | ボ 13,000 | 頭なし |
| ¥6,000 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥7,300 ×24回 | ボなし | 頭なし |

接続用ケーブル付

### PC-8801FA C コース
―ステレオサウンド強化タイプ―
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログディスプレー］‥¥ 57,300
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］………¥ 19,800

| 定価合計¥245,100➡¥170,000 | | |
|---|---|---|
| ¥3,200 ×36回 | ボ14,000 | 頭なし |
| ¥6,600 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥8,000 ×24回 | ボなし | 頭なし |

接続ケーブル付

### PC-8801FA E コース
―ステレオサウンド強化タイプ―
PC-8801FA（本体）………¥168,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］………¥ 19,800

| 定価合計¥315,800➡¥199,800 | | |
|---|---|---|
| ¥ 4,000 ×36回 | ボ 15,000 | 頭なし |
| ¥ 7,700 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥12,200 ×18回 | ボなし | 頭なし |

### PC-8801FA F コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-TV453N［0.35 4050文字ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 3,400

| 定価合計¥309,400➡現金大特価 | | |
|---|---|---|
| ¥ 4,400 ×36回 | ボ ¥15,000 | 頭なし |
| ¥ 8,200 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥13,000 ×18回 | ボなし | 頭なし |

アートボード対応TV画像タイプ

### PC-8801を買って！ PC-8801FA G コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 89,800

| 定価合計¥257,800➡¥169,800 | | |
|---|---|---|
| ¥ 3,200 ×36回 | ボ14,000 | 頭なし |
| ¥ 6,600 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥10,400 ×18回 | ボなし | 頭なし |

### PC-8801FA H コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

| 定価合計¥256,200➡ 現金特価 | | |
|---|---|---|
| ¥3,600 ×36回 | ボ 13,000 | 頭なし |
| ¥6,800 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥8,300 ×24回 | ボなし | 頭なし |

ビデオアートボード対応

### PC-8801FA J コース
PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］………¥ 19,800

| 定価合計¥272,600➡¥191,000 | | |
|---|---|---|
| ¥3,900 ×36回 | ボ 14,000 | 頭なし |
| ¥6,200 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥9,000 ×24回 | ボなし | 頭なし |

ビデオアートボード対応

## PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

### PC-8801MA A コース
PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
PC-8801-17［ビデオアートボード］……¥ 49,000
PC-8801-18［ビデオデジタイズカード］‥¥ 29,000
PC［インスタントミュージック+ペイントツール］ ¥ 89,800

| 定価合計¥484,600➡¥365,000 | | |
|---|---|---|
| ¥ 9,100 ×30回 | ボ30,000 | 頭なし |
| ¥ 9,200 ×48回 | ボなし | 頭なし |
| ¥17,200 ×24回 | ボなし | 頭なし |

### 即納 限定30セット PC-8801MA B コース
―マルチビデオコース―
PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 4,400

| 定価合計¥320,400➡現金大特価 | | |
|---|---|---|
| ¥ 4,300 ×36回 | ボ18,000 | 頭なし |
| ¥ 7,300 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥11,000 ×24回 | ボなし | 頭なし |

Ⓒ INTERFACE

### PC-8801MA C コース
―ステレオサウンド強化タイプ―
PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］………¥ 19,800

| 定価合計¥302,600➡¥213,000 | | |
|---|---|---|
| ¥ 4,900 ×30回 | ボ20,000 | 頭なし |
| ¥ 8,200 ×30回 | ボなし | 頭なし |
| ¥13,000 ×18回 | ボなし | 頭なし |

ビデオアートボード対応

### PC-8801MA E コース
PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-TV453N［0.35 4050文字ディスプレーテレビ］¥138,000
バックアップキット………¥ 4,400

| 定価合計¥340,400➡現金特価 | | |
|---|---|---|
| ¥4,600 ×36回 | ボ 18,000 | 頭なし |
| ¥6,600 ×42回 | ボなし | 頭なし |
| ¥8,000 ×24回 | ボ 18,000 | 頭なし |

アートボード対応TV画像タイプ

### PC-8801MA F コース
PC8801MA（本体）………¥198,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

| 定価合計¥292,200➡¥192,000 | | |
|---|---|---|
| ¥5,700 ×24回 | ボ20,000 | 頭なし |
| ¥6,300 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥9,100 ×24回 | ボなし | 頭なし |

### PC-8801MA H コース
PC-8801MA（本体）………¥198,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
バックアップキット………¥ 4,400

| 定価合計¥330,400➡¥205,800 | | |
|---|---|---|
| ¥4,000 ×36回 | ボ16,000 | 頭なし |
| ¥6,700 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥9,700 ×24回 | ボ | 頭なし |

ビデオアートボード対応

### 即納 限定10セット PC-8801MA G コース
―ステレオサウンドコース―
PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］‥¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

| 定価合計¥292,200➡ 現金特価 | | |
|---|---|---|
| ¥5,000 ×48回 | ボなし | 頭なし |
| ¥6,500 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥9,300 ×24回 | ボなし | 頭なし |

## PC-88VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



### PC-88VA A コース
PC-88VA（本体）………¥298,000
PC-KD862［ビデオアート対応 4050ディスプレー］¥ 99,800
バックアップキット（ディスク）・¥ 4,800

| 定価合計¥402,600➡¥275,000 | | |
|---|---|---|
| ¥ 9,000 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥13,000 ×24回 | ボなし | 頭なし |

### PC-88VA C コース
PC-88VA（本体）………¥298,000
PC-KD863S［マルチシンクステレオディスプレー］¥118,000
PC-88VA-24（サウンドボードII）¥ 39,800
バックアップキット……¥ 4,400

| 定価合計¥460,200➡現金大特価 | | |
|---|---|---|
| ¥10,600 ×36回 | ボなし | 頭なし |
| ¥15,400 ×24回 | ボなし | 頭なし |

### NEC PC-PR101F2
日本語ドットフリンター
定価¥135,000➡¥92,000

### EPSON VP-1000
PC対応〔135桁〕
日本語ドットフリンター
定価¥154,000➡現金特価

### NEC 新製品 PC-PR406H
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡ 現金大特価

### NEC 限定お買得品 PC-PR101TL
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡¥49,800

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

# PC-9801VX21



## PC-9801VX21 C² コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
GD-V140［0.31 15~34KHz カラーディスプレー］……¥128,000
バックアップキット………¥ 4,400

**定価合計¥565,400➡¥330,000**

| | | |
|---|---|---|
| ¥ 6,000×24回 | ㊍なし | ㊐20万 |
| ¥10,200×24回 | ㊍30000 | ㊐なし |
| ¥10,500×36回 | ㊍なし | ㊐なし |

## PC-9801VX21 A コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854［4050文字 ディスプレー］……¥ 89,800
PC-PR101F2［24ドット 漢字プリンター］¥138,000
新・一太郎（Ver 3.0）……¥ 58,000
ブランクディスケット［5"2HD・10枚］・¥ 24,000

**定価合計¥742,800➡¥451,000**

| | | |
|---|---|---|
| ¥ 8,000×36回 | ㊍なし | ㊐20万 |
| ¥ 8,500×36回 | ㊍35000 | ㊐なし |
| ¥11,100×48回 | ㊍なし | ㊐なし |

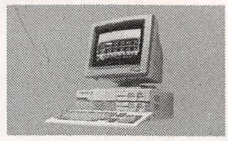
## PC-9801VX21 E コース

PC-9801VX21（本体）……¥433,000
PC-KD854［4050文字 カラーディスプレー］…¥ 89,800
PC-PR201V［15インチ カラープリンター］¥298,000
PC-PR201・23（トラクターフィーダ）¥ 20,000
バックアップキット（ディスク）…¥ 4,400

**定価合計¥845,200➡¥520,000**

| | | |
|---|---|---|
| ¥7,700×48回 | ㊍なし | ㊐208000 |
| ¥7,800×48回 | ㊍30000 | ㊐なし |
| ¥9,800×36回 | ㊍40000 | ㊐なし |

# PC-9801Vm21



限定10セット販売

## PC-9801Vm21 A コース

══顧客管理・検索セット══

PC-9801Vm21（本体）……¥390,000
CU-14AD［0.31 カラーディスプレー］…¥ 84,000
VP-1000PC［24ドット 日本語プリンター］·¥154,000
VP-1000CFS［カットシート フィーダー］…¥ 30,000
「竜馬」…………………¥ 68,000
バックアップキット………¥ 4,400

**定価合計¥731,200➡¥489,900**

| | | |
|---|---|---|
| ¥ 6,100×60回 | ㊍2.4万 | ㊐なし |
| ¥ 7,100×48回 | ㊍3.0万 | ㊐なし |
| ¥ 9,200×36回 | ㊍なし | ㊐20万 |

# A WORLD IN OYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

## PC-8801シリーズ 周辺機器

| メーカー名 | 型番 | 標準価格 | 現金特価 | 主な特長 |
|---|---|---|---|---|
| NEC | PC-KD862（ディスプレー） | ¥ 99,800 | **¥70,000** | 14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ |
| NEC | PC-TV352（ディスプレー） | ¥115,000 | **¥77,800** | 15インチ0.39アナログ デジタル TVチューナー付 |
| NEC | PC-KD863S | ¥118,000 | 現金特価 | マルチシンクカラーディスプレー |
| SHARP | CU-14AD | ¥ 84,800 | 現金特価 | 0.31 4050文字カラーディスプレー |
| NEC | PC-PR406M（プリンター） | ¥ 59,800 | **¥46,000** | 24'熱転写プリンター |
| NEC | PC-PR406H | ¥ 94,800 | **¥73,800** | 日本語カラー熱転写プリンター |
| NEC | PC-PR101TL2 | ¥ 83,800 | 現金特価 | 日本語カラー熱転写プリンター |
| NEC | PC-8801-11 | ¥ 19,800 | 現金特価 | サウンドボード |
| NEC | PC-8801-17 | ¥ 49,800 | **¥39,800** | ビデオアートボード |
| NEC | PC-8801-23 | ¥ 39,800 | 現金特価 | mkII用サウンドボードII |
| NEC | PC-8801-24 | ¥ 39,800 | 現金特価 | FH, MH用サウンドボードII |
| NEC | PC-8872 | ¥ 9,800 | 現金特価 | マウス |

## PC-8801シリーズ アプリケーションインフォメーション

| ソフト名 | メディア | 定価 | 現金特価 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 日本語MYCARD Ver2.0 | 5'2D | ¥58,000 | ¥47,000 | |
| ユーカラart | 5'2D/5'2HD | ¥30,000 | ¥24,800 | |
| SUPER春望クリエイティブII | 5'2D | ¥34,800 | ¥28,500 | |
| SUPER春望クリエイティブII | 5'2HD | ¥37,800 | ¥31,000 | |
| Z's staff kid88 | 5'2D/5'2HD | ¥25,000 | ¥21,200 | |
| INK POT M | 5'2HD | ¥20,000 | ¥17,000 | |
| P1 | 5'2D/5'2HD | ¥40,000 | 現金特価 | |
| ユーカラVA | 5'2D/5'2HD | ¥36,000 | ¥30,600 | |
| ユーカラmini | 5'2D/5'2HD | ¥ 9,000 | ¥ 8,330 | |
| 漢字・青色申告の友 | 5'2D/5'2HD | ¥29,000 | ¥24,600 | PC-8801, |
| | カナ版 | ¥25,000 | ¥21,200 | 8801 II 不可 |

## 買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ！ 2月 29日まで有効

| 下取機種 | 購入機種 | 差額 |
|---|---|---|
| X-1G10 | X1G30（本体） | ¥ 57,000 |
| X-1ターボIIセット | X1 turbo Z セット | ¥120,000 |
| X-1G30（本体） | | ¥159,000 |
| PC-8801/II 30 | PC-8801 FA | ¥113,000 |
| PC-8801SR30 | | ¥ 81,000 |
| PC-8801MR | | ¥ 76,000 |
| X-1F10（本体） | X1 twin（本体） | ¥ 73,000 |
| CZ-822C＋CZ-820D | X68000 セット | ¥313,000 |
| CZ-870C＋CZ-870D | | ¥286,000 |
| PC-8801MH | | ¥285,000 |
| X-1G30（本体） | X1 turbo III（本体） | ¥ 82,000 |

| 下取機種 | 購入機種 | 差額 |
|---|---|---|
| PC-9801U2 | PC-9801UV21 | ¥198,000 |
| PC-9801F2 | PC-9801 VM21 | ¥168,000 |
| PC-9801VF2 | | ¥138,000 |
| PC-9801F2 | PC-9801 VX21 | ¥187,000 |
| PC-9801VF2 | | ¥165,000 |
| PC-9801VM21 | | ¥ 85,000 |
| PC-9801F2 | PC-286V STD | ¥142,000 |
| PC-9801VF2 | | ¥120,000 |
| PC-9801F2 | PC-286V H20 | ¥242,000 |
| PC-9801VF2 | | ¥220,000 |
| PC-9801VM2 | | ¥155,000 |




## ショウルームインフォメーション



### ショッププルメリア特価セール

2月のお休み：4㈭。18㈭。25㈭
3月のお休み：3㈭。10㈭。17㈭
ショールーム営業時間
11:00～18:30

プルメリアセール中お買上げいただいたお客様全員にオリジナルディスクをプレゼント!!




■ワールド イン アオヤマ プルメリアセール

君の心をくぎづけにしているあのパソコンがもう君の手の中。ホットな情報がいっぱいのワールド イン アオヤマはひと足先に春のおとずれ…さあ、でかけよう！ワールド イン アオヤマへ……

AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

# THE X-1 SERIES

## 新製品 X1 twin HEシステム搭載・コンパクトなICカードシステム

どちらから始めるか、どこから楽しむか。もう遊び心はトップギア。




ソフトは本体と合わせてお買上げ下さい。

### X1 twin A コース

CZ-830CB〔本体〕……………¥99,800
CZ-820DB〔2000文字 HEディスプレー〕……¥79,800
バックアップキット………¥ 3,400

| 定価合計¥183.000➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥3,200 ×48回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥4.100 ×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥6.000 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |

TVも映るメディアコース

### X1 twin B コース

CZ-830CB〔本体〕……………¥99,800
AN58C〔RFコンバーター〕……¥ 2,980

| 定価合計¥102.780➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥3,300 ×30回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥5,200 ×18回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥7,600 ×12回 | ㊍なし ㊔なし |

家庭用TVに直接可

### X1 twin C コース

CZ-830CB〔本体〕……………¥99,800
CZ-820DB〔2000文字 HEディスプレー〕……¥79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕……¥23,800

| 定価合計¥203.400➡¥146,800 | |
|---|---|
| ¥3,600 ×12回 | ㊍なし ㊔ 2万 |
| ¥4,800 ×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥6,900 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |

TVも映るメディアコース

### X1 twin D コース

CZ-830CB〔本体〕……………¥99,800
CZ-830DB〔2000文字 HEディスプレー〕……¥98,000
バックアップキット………¥ 3,400

| 定価合計¥201.200➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥3,400 ×12回 | ㊍なし ㊔25,000 |
| ¥4,600 ×36回 | ㊍なし ㊔20,000 |
| ¥7,500 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |

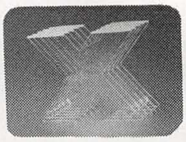
TVも映るメディアコース

### ICカードソフト

| ソフト名 | 定価 | 現金特価 | ソフト名 | 定価 | 現金特価 |
|---|---|---|---|---|---|
| 功夫 | ¥4,500 | 現金特価 | ビクトリーラン | ¥4,500 | 現金特価 |
| ビクトリマンワールド | ¥4,500 | 現金特価 | カトちゃんケンちゃん | ¥4,900 | 現金特価 |
| 上海 | ¥4,500 | 現金特価 | ネクロマンサー | ¥4,500 | 現金特価 |

### ●プレゼント●

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル　ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード（カードはX-1Gはのぞく）プレゼント

○だからここが違う!!
以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。（尚、送料実費のみご負担下さい。）
おハガキ宛先　〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6　ワールドインアオヤマお客様相談室会員サービス係

## パソコンテレビ X1G 街のオアシス都会派のベストセラーX1Gシリーズ!!

多彩につき合えるX1Gを買って!



ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。

by World in Aoyama

1. 初のマルチビジュアル端子搭載（ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続）
2. ジョイカード標準装備（遊び心を加速する）
3. タテ・ヨコ両用タイプ（横幅33cm 組み合わせ自在の）
4. 先進機能にもうれしい対応（多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など）

### X1G Model10 A コース

CZ-820CE〔本体〕……………¥69,800
CZ-503F〔5シングルディスク〕……¥49,800

| 定価合計¥119,600➡¥56,800 | |
|---|---|
| ¥3,500 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥5,100 ×12回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥9,800 × 6回 | ㊍なし ㊔なし |

### X1G Model10 B コース

CZ-820CE〔本体〕……¥ 69,800
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

| 定価合計¥72,780➡¥26,800 | |
|---|---|
| ¥3,000 ×10回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥4,700 ×6回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥9,200 ×3回 | ㊍なし ㊔なし |

家庭用TVに直接可

### X1G Model10 E コース

CZ-820CE〔本体〕……¥ 69,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕…¥ 23,800
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

| 定価合計¥173,400➡¥46,000 | |
|---|---|
| ¥ 3,300 ×15回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥ 4,100 ×12回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥ 7,900 × 6回 | ㊍なし ㊔なし |

家庭用TVに直接可

### X1G Model30 A' コース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕・¥ 79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕…¥ 23,800

| 定価合計¥222,600➡¥129,600 | |
|---|---|
| ¥4,200 ×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥6,000 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥11.400 ×12回 | ㊍なし ㊔なし |

TVも映るメディアコース

### X1G Model30 B コース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

| 定価合計¥120,980➡¥71,000 | |
|---|---|
| ¥ 3,400×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥ 6,400×12回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥12,300× 6回 | ㊍なし ㊔なし |

家庭用TVに直接可

### X1G Model30 C' コース

CZ-822C〔本体〕………¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕・¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D,10枚〕¥ 17,000

| 定価合計¥184,800➡¥99,600 | |
|---|---|
| ¥3,200 ×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥4,700 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥8,900 ×12回 | ㊍なし ㊔なし |

### X1G Model30 D コース

CZ-820D〔ディスプレー〕….¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕………¥118,000
バックアップキット〔ディスク〕¥ 3,400

| 定価合計¥201,200➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥3,600×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥5,200×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥6,700×18回 | ㊍なし ㊔なし |

TVも映るメディアコース

## X-1 turboZ及びZⅡをコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく「ファイブXフロッピーホルダー」をプレゼント!

プレゼント



## X1 turbo Z/ZⅡ

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z"ZⅡ登場。
メインメモリ128Kバイト実装NEW Z-BASIC搭載!!

はしゃぎすぎないのが立派です。

### X1 turboZ A コース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800

| 定価合計¥333,600➡¥202,000 | |
|---|---|
| ¥6,400 ×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥5,000 ×18回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥9,300 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥17,700 ×12回 | ㊍なし ㊔なし |

### ZⅡ仕様コース（パーツの接続によりZⅡと全く同じ）X1 turboZ B コース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
CZ-141SF〔Z-BASIC・64KRAM〕¥ 18,800

| 定価合計¥352,400➡¥218,000 | |
|---|---|
| ¥ 7,000×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥ 5,400×18回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥10,100×24回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥19,100×12回 | ㊍なし ㊔なし |

### X1 turboZⅡ A コース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

| 定価合計¥300.200➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥4.600 ×36回 | ㊍18000 ㊔なし |
| ¥5,900 ×18回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥7,600 ×36回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥11,000 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |

### X1 turboZⅡ B コース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕‥¥ 5,800
CZ-8PK7〔24 ドットプリンター〕‥¥122,000

| 定価合計¥417,400➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥5,900 ×36回 | ㊍なし ㊔150000 |
| ¥8,400 ×18回 | ㊍なし ㊔なし |
| ¥9,700 ×30回 | ㊍18000 ㊔なし |
| ¥15,600 ×24回 | ㊍なし ㊔なし |

本 社　東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

今、X68000をコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく 最新ソフト「アルカノイド」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……

# ちょっと触れてみたい X68000

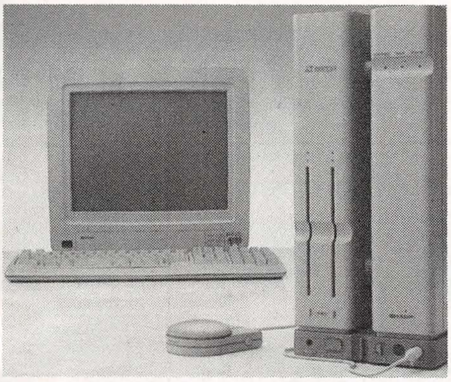
特典いっぱいのＸ68000
アルカノイドプレゼント



## シンプルさの中にも華やかさを持ったX68000

## 特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に
●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント●「それゆけX1」1年間無料購読●"X68000EXE(エグゼ)クラブ"に入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源& AD PCM
7 ハイホジションのグラディウスも登場(同梱)

### アルカノイドプレゼント

#### X68000 A コース

CZ-600C（本体＋keyボード）··¥369,000
CZ-600D（15 カラーディスプレーテレビ）···¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）····¥ 5,800

| 定価合計¥504,600➡現金大特価 | |
|---|---|
| ¥ 7,100×36回 | ㊍なし ㊞15万 |
| ¥11,800×36回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥12,500×24回 | ㊍なし ㊞10万 |

#### X68000 B コース

CZ-600C（本体＋keyボード）····¥369,000
CZ-600D（15 カラーディスプレーテレビ）·····¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）·······¥ 5,800
サウンドPRO68K（音声作成ソフト）···¥ 15,800
ミュージックPRO68K（楽譜入力ソフト）¥ 18,800

| 定価合計¥539,200➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥ 8,100×36回 | ㊍なし ㊞15万 |
| ¥13,000×36回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥18,800×24回 | ㊍なし ㊞なし |

#### X68000 C コース

CZ-600C（本体＋keyボード）··¥369,000
CZ-600D（15 カラーディスプレーテレビ）···¥129,800
CZ-6ST1E（チルドスタンド）··¥ 5,800
CZ-6VT1（カラーイメージユニット）¥ 69,800

| 定価合計¥574,400➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥ 7,300×36回 | ㊍なし ㊞20万 |
| ¥10,600×48回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥12,900×24回 | ㊍なし ㊞15万 |

#### X68000 D コース

CZ-600C（本体＋keyボード）····¥369,000
CZ-600D（15 カラーディスプレーテレビ）·····¥129,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）·······¥ 5,800
スペースハリア・ゼビウス¥ 15,600
上海・レリクス···········¥ 13,700

| 定価合計➡¥533,900➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥ 6,300×36回 | ㊍なし ㊞20万 |
| ¥10,800×36回 | ㊍12,000 ㊞なし |
| ¥12,800×36回 | ㊍なし ㊞なし |

## X68000ソフト＆周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

| タイトル | 定価 | 販売価格 | 一言コメント | 型番 | 商品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kamikaze | ¥68,000 | 現金特価 | 統合型スプレッドシート | CZ-6VT1 | カラーイメージユニット | ¥ 69,800 | 現金特価 |
| サウンドPRO 68K | ¥15,800 | 現金特価 | 音色データ作成ツール | CZ-6BE1 | 1MB増設RAMボード | ¥ 35,000 | 現金特価 |
| スペースハリア | ¥ 6,800 | 6,330 | 美しい高速3Dグラフィックス | CZ-6BE2 | 2MB増設RAMボード | ¥ 79,800 | 現金特価 |
| C compiler PRO68K | ¥39,800 | 現金特価 | プログラムを効率良くサポートします。 | CZ-6BE4 | 4MB増設RAMボード | ¥138,000 | 現金特価 |
| ミュージックPRO 68K | ¥18,800 | 現金特価 | FM音源機能をフルに稼働 | CZ-6EB1 | 拡張I/Oボックス | ¥ 88,000 | 現金特価 |
| BUSINESS PRO68K | ¥68,000 | 現金特価 | データベース、グラフ作成を一体化したビジネスツール。 | CZ-6BG1 | GP-1Bボード | ¥ 59,800 | 現金特価 |
| ビジレスAD 68K | ¥98,000 | 現金特価 | BBSターミナル。 | CZ-6BU1 | ユニバーサルI/Oボード | ¥ 39,800 | 現金特価 |

## X68000最新Hobbyソフト

| タイトル | 定価 | 販売価格 | 一言コメント |
|---|---|---|---|
| スペースハリア | ¥6,800 | ¥6,330 | 美しい高速3Dグラフィックス |
| ゼビウス | ¥8,800 | ¥8,190 | 専用ジョイスラック付 |
| レリクス | ¥7,200 | ¥6,700 | アクションロールプレイング |
| 上海 | ¥6,500 | 現金特価 | テーブルゲーム |
| 魔神官 | ¥7,800 | 現金特価 | ロールプレイング |
| マンハッタンレクイエム | ¥7,800 | 現金特価 | ミステリー・アドベンチャー |
| ツインビー | ¥7,800 | 現金特価 | |
| アルカノイド | ¥7,800 | 現金特価 | ブロックレイアウト |

## X-1 Twin／X-1 TurboZ用機器

| 型番 | 商品名 | 標準価格 | 現金特価 |
|---|---|---|---|
| CZ-53F | X-1 Twin用5 増設ドライブ | ¥19,800 | 現金特価 |
| CZ-141SF | NEW-Z-BASIC 64KRAM付 即納 | ¥18,800 | 現金特価 |
| CZ-8PK9 | 24ドット漢字プリンター | ¥89,800 | 現金特価 |

## 新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

| 型番 | 商品名 | 標準価格 | 現金特価 |
|---|---|---|---|
| CZ-8BV2 | カラーイメージボード | ¥ 39,800 | ¥32,800 |
| CZ-8BS1 | ステレオタイプFM音源カード | ¥ 23,800 | 現金特価 |
| CZ-8TM1 | モデムユニット | ¥ 29,800 | 現金特価 |
| CZ-8BM2 | RS-232Cマウスボード | ¥ 19,800 | 現金特価 |
| CZ-8RL1 | データレコーダ | ¥ 24,800 | ¥19,800 |
| CU-14GB | 14型カラーディスプレー | ¥ 49,800 | ¥29,800 |
| X-1用 | ジョイカード 延長コード付 | ¥ 3,200 | ¥ 2,900 |
| CZ-8BR1 | 立体映像セット | ¥ 29,800 | 現金特価 |
| X-1用 | X-1turboマウス | ¥ 13,800 | ¥ 6,000 |
| CZ-8PK2 | 18ドット漢字プリンター | ¥134,800 | ¥24,800 |
| CZ-502F | 320Kバイトデュアルフロッピー | ¥ 99,800 | 現金特価 |
| AN-58C | X-1G用RFコンバータ | ¥ 2,900 | 現金特価 |
| CZ-8VC | RFコンバーター | ¥ 15,800 | ¥13,800 |
| CU14F/G用 | スモークドフィルター | ¥ 9,800 | ¥ 5,980 |

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

## CZ8PC2

第2水準漢字ロムがついて
さらにコストもお得。
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1〔X1シリーズケーブル付〕·¥69,800

| 定価合計¥69,800➡¥54,800 | |
|---|---|
| ¥3,300×18回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥4,900×12回 | ㊍なし ㊞なし |

## 限定販売 CZ-8PK2

18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2〔ケーブル付〕············¥134,800
〔X-1.F.G turboに接続できます。〕

| 定価合計¥134,800➡¥24,800 | |
|---|---|
| ¥3,000×10回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥4,400×6回 | ㊍なし ㊞なし |

## 新製品 CZ-8PK8

ニーズに応える136桁
フッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8〔ケーブル付〕·········¥152,000

| 定価合計¥152,000➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥4,200×36回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥6,100×24回 | ㊍なし ㊞なし |

## 新製品 CZ-8PK9

ハガキ印字可能
第2水準漢字装備
24ドット10インチ漢字プリンター
CZ-8PK9〔ケーブル付〕·········¥89,800

| 定価合計¥89,800➡現金特価 | |
|---|---|
| ¥3,600×24回 | ㊍なし ㊞なし |
| ¥6,800×12回 | ㊍なし ㊞なし |

## X-1シリーズ システムソフト

| 商品名 | | 機種名 | 価格 | 現金特価 |
|---|---|---|---|---|
| コスモステーション | | CZ-136SF(2D·5"FD版) | ¥ 9,800 | ¥ 9,200 |
| モデムターミナル | | CZ-133SF(2D·5"FD版) | ¥25,800 | ¥ 8,100 |
| turboターミナル | | CZ-131SF(2D·5"FD版) | ¥ 8,800 | ¥ 8,100 |
| ランゲージマスター(CP/M®) | | CZ-128SF(2D·5"FD版) | ¥ 9,800 | ¥ 9,200 |
| turbo CP/M(漢字版) | | CZ-130SF(2D·5"FD版) | ¥14,800 | ¥13,600 |
| ミュートピア | | CZ-139SF(2D·5"FD版) | ¥12,800 | ¥11,700 |
| ランゲージシリーズ | FORTRAN | CZ-115LF(2D·5"FD版) | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | C | CZ-116LF(2D·5"FD版) | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | turbo LOGO(漢字版) | CZ-117SF(2D·5"FD版) | ¥18,800 | ¥17,000 |
| | COBOL | CZ-118LF(2D·5"FD版) | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | PROLOG | CZ-119LF(2D·5"FD版) | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | LISP | CZ-120LF(2D·5"FD版) | ¥13,800 | ¥12,600 |
| | APL | CZ-126LF | ¥13,800 | ¥12,600 |

×68000でアルカノイド!!

## ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

### 1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

### 2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

### 3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

### 4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

### 5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

### 6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もＯＫ。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

### 7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

### 8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。


AV事業部 東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ

# REFRESH PASOCOM

# 特選中古パソコン

## 今月の限定お買得品

**SHARP** 新品同様品
〔2,000文字ディスプレー〕
**CU-14G**
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡ **¥29,800**

**SHARP** **PC-1360** 限定品
シリアルインターフェイス装備
PC-1360〔ポケコン・本体〕··¥29,800
プログラム編集機能
RAMカード2スロット装備
定価合計¥29,800➡ **¥19,800**

**SHARP** X1 turbo Z

このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB〔本体〕····¥218,000➡¥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕¥109,800➡¥ 79,000
セット合計¥347,000➡ **¥198,000**

**SHARP** X1 turbo III

CZ-870CB〔本体〕··········¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕···¥109,800
セット合計¥277,800➡ **¥145,800**

**SHARP** 新品限定品
**CU-14FA2**

NEC対応2000文字アナログディスプレー ケーブル付
NEC 8801 FR・SR・MR・FH・MH・FA・MA対応
512色中8色選択ディスプレー
定価¥54,800➡ **¥34,000**

**SHARP** 限定品
**CZ-8PK6**
15インチ24ドットプリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥159,000➡ **¥89,800**

**CZ-8PK5** 限定品
10インチ24ドット漢字プリンター
第2水準漢字ロム付
定価¥129,000➡ **¥69,800**

**SHARP** 新品限定品
X1プリンター
**CZ-8PK2**〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔漢字プリンター〕···¥134,800
定価合計¥134,800➡ **¥24,800**
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

**Victor** 新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90〔128K・3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡ **¥78,000**

**Panasonic A1** MSX2
連射式ジョイパッド付・独立10キーを搭載
FS-A1mk2···¥29,800
発売記念価格 **¥26,800**

**SONY**
MSX2 **HB-F1mkII**
HB-F1mkII ¥29,800➡ **¥26,800**

**富士通**
**FM77AV40EX**

77AV40 セット¥217,000
FM-77AV40EX·····¥168,000
FM-TV154··········¥138,000
セット合計¥306,000➡ **¥199,000**

**SHARP** 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU14FA1〔8・21ピンRGBディスプレー〕
定価¥54,800➡ **¥31,000**

**SHARP** 限定品
X1プリンター
**CZ-8PD3** 9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡ **¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

**SANYO** WAVY 23 新品限定品
PHC-23〔MSX2・128K〕
定価合計¥32,800➡ **¥24,800**

**Panasonic A1**
FS-A1F·············¥54,800
発売記念価格······ **¥48,800**

MSX2 **HB-F1XD**
HB-F1XD··¥54,800➡ **¥43,800**

中古及び新品にかかわらず、X 1シリーズ及びX68000をコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなくフロッピーホルダー・クリーティングカードを**プレゼント!!**

## NEC

### 6001シリーズ本体

PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕··········¥ 84,800 ► ¥ 12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕··········¥ 89,000 ► ¥ 20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕··········¥143,000 ► ¥ 25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕··········¥155,000 ► ¥ 38,000

### 8001シリーズ本体

PC-8001MKII··········¥123,000 ► ¥ 12,000
PC-8001MKII SR··········¥108,000 ► ¥ 14,000
PC-8001MKII SR〔新品〕··········¥108,000 ► ¥ 16,800

### データレコーダ

PC-DR312··········¥ 12,800 ► ¥ 6,800
PC-DR321〔新品〕··········¥198,000 ► ¥ 12,800
PC-DR350〔新品〕··········¥188,000 ► ¥ 7,900
PC-DR312〔新品〕··········¥128,000 ► ¥ 9,500
PHC-DR II〔新品〕··········¥ 12,800 ► ¥ 9,200
PC-DR311··········¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PC-6081··········¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PC-6082··········¥ 19,800 ► ¥ 7,000

### ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD201··········¥ 59,800 ► ¥ 18,000
PC-KD251K··········¥ 59,800 ► ¥ 25,000
PC-KD351··········¥998,000 ► ¥ 25,000
CU-14GE··········¥ 49,800 ► ¥ 26,800
CU14FA1〔新品同様〕··········¥ 54,800 ► ¥ 31,000
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕···¥ 54,800 ► ¥ 34,000
CU-14GB〔新品同様〕··········¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU-14GE〔新品同様〕··········¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151··········¥ 94,800 ► ¥ 42,000
CZ-811D··········¥ 89,800 ► ¥ 37,800
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕··········¥ 89,800 ► ¥ 39,800
CZ-820D〔新品同様〕··········¥ 89,800 ► ¥ 42,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551··········¥118,000 ► ¥ 42,000
PC-KD551K··········¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕··········¥168,000 ► ¥ 48,000

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852··········¥ 99,800 ► ¥ 49,000
PC-KD854··········¥ 89,800 ► ¥ 50,000
PC-KD854〔新品〕··········¥ 89,800 ► ¥ 53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕··········¥ 99,800 ► ¥ 67,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕··········¥ 99,800 ► ¥ 70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕···¥ 84,800 ► ~~¥ 64,000~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕··········¥ 89,800 ► ¥ 48,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕··········¥ 89,800 ► ¥ 50,000
CU14AG2〔アナログRGB〕··········¥ 84,800 ► ¥ 47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕··········¥ 89,800 ► ¥ 49,800

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ
CZ870D〔新品同様〕··········¥108,000 ► ¥ 68,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351··········¥129,800 ► ¥ 78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕··········¥138,000 ► ¥ 95,000
PC-TV352〔新品同様〕··········¥115,000 ► ¥ 77,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕··········¥129,800 ► ¥ 89,000

●その他
PC-6041〔2000文字モノクロ〕··········¥ 36,800 ► ¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕··········¥ 65,800 ► ¥ 18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕··········¥ 58,800 ► ¥ 20,000
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

### フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000 ► ¥ 35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕··········¥128,000 ► ¥ 38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕··¥248,000 ► ¥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000 ► ¥ 48,000

### 8801シリーズ本体

8801フェア中
現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
PC-8801··········¥228,000 ► ¥ 22,000
PC-8801〔漢字ロム付〕··········¥266,000 ► ¥ 25,000
PC-8801 II10··········¥168,000 ► ¥ 33,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕··········¥275,000 ► ¥ 58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕··········¥275,000 ► ¥ 58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕··········¥275,000 ► ¥ 58,000
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕··········¥258,000 ► ¥ 89,000
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕··········¥148,000 ► ¥ 73,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕··········¥178,000 ► ¥ 85,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕··········¥178,000 ► ¥ 85,000
PC-8801FH20··········¥138,000 ► ¥ 85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕··········¥138,000 ► ¥ 92,000
PC-8801FH30··········¥168,000 ► ¥ 98,000
PC-8801FA··········¥168,000 ► ¥110,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕··········¥238,000 ► ¥ 98,000
PC-8801MH··········¥208,000 ► ¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕··········¥208,000 ► ¥124,000
PC-8801MA··········¥198,000 ► ¥138,000
PC-88VA··········¥298,000 ► ¥178,000

### 9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕··········¥ 39,800 ► ¥ 9,800
256K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕··········¥ 14,800 ► ¥ 12,800
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕··········¥ 20,000 ► ¥ 16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕··········¥ 45,000 ► ¥ 28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕··········¥ 58,500 ► ¥ 38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕··········¥245,000 ► ¥ 60,000
PC-9801U2··········¥298,000 ► ¥ 98,000
PC-9801UV2··········¥318,000 ► ¥178,000
PC-9801UV21··········¥318,000 ► ¥198,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕··········¥398,000 ► ¥118,000
PC-9801m₂〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕··········¥415,000 ► ¥158,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕··········¥348,000 ► ¥160,000
PC-9801Vm₂〔5"ドライブ2機標準装備〕··········¥415,000 ► ¥218,000
PC-9801Vm21··········¥390,000 ► ¥230,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕··········¥390,000 ► ¥240,000
PC-9801VX2··········¥433,000 ► ¥248,000
PC-9801VX21〔本体〕··········¥433,000 ► ¥258,000
PC-9801VX41〔本体〕··········¥630,000 ► ¥400,000
PC-98LT model II〔新品同様〕··········¥238,000 ► ¥164,000
PC-98LT model Z1〔新品同様〕··········¥288,000 ► ¥198,000

### プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕··········¥ 39,800 ► ¥ 15,000
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕··········¥ 89,000 ► ¥ 18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕··········¥ 49,800 ► ¥ 19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕··········¥148,000 ► ¥ 38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕··········¥ 89,800 ► ¥ 23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕··········¥ 99,800 ► ¥ 38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕··········¥ 99,800 ► ¥ 32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕··········¥ 29,800 ► ¥ 11,000

●ドット漢字プリンター
RP80F/TIIK〔16漢字プリンター〕··········¥129,000 ► ¥ 30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕··········¥119,800 ► ¥ 26,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕··········¥ 59,800 ► ¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕··········¥ 59,800 ► ¥ 46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕··········¥ 79,800 ► ¥ 48,000
PC-PR101TL〔新品〕··········¥ 79,800 ► ¥ 49,800
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕··········¥ 69,800 ► ¥ 46,000
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕··········¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕··········¥176,000 ► ¥ 30,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 73,700 ► ¥ 41,000

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101··········¥238,000 ► ¥ 58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕··········¥138,000 ► ¥ 92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕··········¥163,000 ► ¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕··········¥124,000 ► ¥ 98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201··········¥298,000 ► ¥ 78,000
NM-9400S〔新品同様〕··········¥310,000 ► ¥ 98,000
NM-9400··········¥310,000 ► ¥ 88,000
PC-PR201H··········¥288,000 ► ¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕··········¥245,000 ► ¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕··········¥245,000 ► ¥165,000
PC-PR201V2〔15"カラープリンター〕〔新品限定8台〕··········¥298,000 ► ¥215,000
PC-PR201F··········¥188,000 ► ¥ 89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕··········¥158,000 ► ¥106,000
NM-9950〔カラープリンター〕··········¥245,000 ► ¥125,000
NM9950II〔15"カラープリンター〕〔新品限定5台〕··········¥245,000 ► ¥165,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕··········¥177,000 ► ¥ 78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕··········¥177,000 ► ¥ 84,800

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕··········¥ 99,800 ► ¥ 67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕··········¥149,800 ► ¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕··········¥165,000 ► ¥126,000

### ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕··········¥198,000 ► ¥122,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕··········¥118,000 ► ¥ 74,800
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕··········¥230,000 ► ¥159,800

## SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕··········¥39,800 ► ¥25,800
CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕······¥49,800 ► ¥ 9,800
シャープオリジナルディスク〔 5'2HD、10枚〕··········¥24,000 ► ¥ 3,350
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕······¥18,000 ► ¥ 2,350

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

# INFORMATION

**WORLD IN AOYAMA**
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

## 1 まずお電話下さい

**これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!**

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他、新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

## 2 お支払方法

### ❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

### ❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

## 3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

### パソコンの買取り、査定、注文
**03-987-7771**

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

### パソコンの下取り・買取り
**03-986-6103**

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

### 中古商品在庫センター問い合わせ
**03-986-6104**

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

## 中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自慢は価格だけではありません。

## SHARP

**本体**

MZ-1500 ¥89,800 ► ¥23,800
MZ-2200(DR付) ¥147,800 ► ¥10,000
MZ2500/30 ¥199,800 ► ¥62,000
MZ-2500V2(MZ-2531)(新品) ¥199,800 ► ¥125,000
MZ2861(本体) ¥328,000 ► ¥258,000
CZ-600C(X68000)(本体) ¥369,000 ► ¥268,000

**ディスプレー**

CU14A4(4050、アナログデジタルRGB)(新品同様) ¥89,800 ► ¥49,800
CU14FA1(2000文字カラー)(新品限定品) ¥54,800 ► ¥29,800
MZ-1D22(4050文字ディスプレー) ¥99,800 ► ¥49,000
MZ-1D26(4050文字ディスプレー)(新品限定品) ¥89,800 ► ¥69,800

**The.X-1**

X-1(本体、ディスプレー、Gラム) ¥155,000 ► ¥53,000
X-1TurboII(本体) ¥178,000 ► ¥65,000
X-1TurboII(ディスプレー) ¥119,800 ► ¥60,000
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体)(新品同様) ¥168,000 ► ¥79,800
CZ-870D(X-1 TurboIII)(ディスフレー)(新品同様) ¥109,800 ► ¥68,000
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体) ¥168,000 ► ¥72,000
CZ-870D(X-1TurboIII)(ディスプレー) ¥109,800 ► ¥64,000
CZ-880D(X-1TurboZ)(ディスプレー) ¥109,800 ► ¥72,000
X-1F/10(CZ811本体) ¥89,800 ► ¥16,000
X-1F/10(CZ-811本体)(新品) ¥89,800 ► ¥16,800
X-1F(CZ811ディスプレー) ¥89,800 ► ¥37,800
X-1F(CZ-811Dディスプレー)(新古限定品) ¥89,800 ► ¥39,800
X-1F/20(CZ812本体) ¥139,800 ► ¥56,800
CZ-800C(本体、Gラム付) ¥155,000 ► ¥16,000
CZ-801C(X-1C本体) ¥119,800 ► ¥16,000
CZ-803C(本体) ¥119,800 ► ¥16,800
CZ-802C(X-1D本体)(新品同様) ¥198,000 ► ¥19,000
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ) ¥79,800 ► ¥39,800
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)(新品) ¥79,800 ► ¥42,800
CZ-820C(X-1GModel 10本体) ¥69,800 ► ¥22,800
CZ-820C(X-1GModel 10)(新品同様) ¥69,800 ► ¥24,800
CZ-822C(X-1GModel 30本体) ¥118,000 ► ¥62,000
CZ-822C(X-1GModel 30本体)(新品) ¥118,000 ► ¥69,800
CZ-830C(X-1Twin)(本体) ¥99,800 ► ¥79,000
CZ-830C(X-1Twin)(本体)(新品) ¥99,800 ► ¥現金特価
CZ-880C(本体) ¥218,000 ► ¥109,000
CZ-880C(X-1 TurboZ)(本体)(限定品) ¥218,000 ► ¥120,000
X-1 TurboZセット(CZ-880CB+CZ-880DB)(新品同様) ¥347,800 ► ¥198,000
X68000セット(CZ-600C+CZ600D) ¥498,800 ► ¥348,000

**X-1周辺機器**

CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター) ¥15,800 ► ¥11,000
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)(新品) ¥15,800 ► ¥13,800
CZ-8KR(漢字ロム)(新品) ¥38,000 ► ¥15,900
CZ-8RL1(データーレコーダー) ¥24,800 ► ¥17,800
CZ-8RL1(データーレコーダー)(新品) ¥24,800 ► ¥19,800
CZ-300F(3'フロッピーディスク) ¥59,800 ► ¥28,000
CZ-503F(5'シングルディスク) ¥49,800 ► ¥37,800
CZ-502F(5'デュアルディスク) ¥99,800 ► ¥58,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付
CZ-8BV1(カラーイメージボード) ¥39,800 ► ¥25,000
CZ-8BS1(FM音源ボード) ¥23,800 ► ¥18,000
CZ-8EP(拡張I/Oポート)(新品) ¥11,800 ► ¥9,800
CZ-8EB3(拡張I/Oボックス)(新品) ¥33,800 ► ¥現金特価
CZ-139SF(作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ)(新品) ¥12,800 ► ¥11,700
※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

**プリンター**

CZ-80PK ¥123,800 ► ¥19,000
CZ8PP2(プロッタプリンター) ¥54,800 ► ¥9,800
CZ-8PP2(新品) ¥54,800 ► ¥12,000
CZ-8PC1(24'熱転写プリンター) ¥69,800 ► ¥48,000
MZ-1P14(MZ対応シリアルプリンター) ¥54,800 ► ¥28,000
MZ-1P17(24'熱転写漢字プリンター) ¥79,800 ► ¥37,000
MZ-1P17(24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付)(新品) ¥79,800 ► ¥42,800
CZ-8PK2(18'漢字プリンター) ¥134,800 ► ¥19,800
CZ-8PK2(18'漢字プリンター)(新品) ¥134,800 ► ¥24,800

**ポケコン**

PC-1246DB(新品同様) ¥7,900 ► ¥6,200
PC-1248DB(新品同様) ¥11,000 ► ¥8,600
PC-1360(新品) ¥29,800 ► ¥19,800
PC-1360K(新品) ¥36,800 ► ¥29,000
PC-1500 ¥59,800 ► ¥17,000
CE-150(PC-1500/1用プリンター)(新品) ¥49,800 ► ¥9,800
PC-1600K(新品) ¥69,800 ► ¥55,000

## FUJITSU

**本体**

FM-7 ¥126,000 ► ¥15,000
FM-NEW7 ¥99,800 ► ¥18,000
FM-77L2 ¥193,000 ► ¥59,000
FM-77L4 ¥238,000 ► ¥62,000
FM-77D2 ¥228,000 ► ¥54,000
FM-77AV1 ¥128,000 ► ¥59,000
FM-77AV2 ¥158,000 ► ¥69,000
FM-77AV20EX(本体) ¥128,000 ► ¥92,000
FM-77AV40EX(本体) ¥168,000 ► ¥120,000

**ディスプレー**

CU14FA1(2000文字カラー)(新品同様) ¥54,800 ► ¥31,000
MB-27343(2000文字カラーディスプレー) ¥67,800 ► ¥26,000
CZ-820D(2000文字デジタルテレビ)(新品同様) ¥79,800 ► ¥42,800
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(ケーブル付) ¥49,800 ► ¥29,000
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(21Pケーブル付)(新品) ¥49,800 ► ¥34,000

**フロッピーディスク**

MB-27611 ¥128,000 ► ¥58,000
MB-27603(シングルディスク) ¥440,000 ► ¥52,000
MB-27631(3.5'ディスク) ¥85,000 ► ¥58,000
LFD550FM(5'ディスク、1Fケーブル付)(新品) ¥98,000 ► ¥68,800

**プリンター**

SP-800F(セイコー社、シリアルプリンター) ¥64,800 ► ¥28,000
FMPR-353A(15'ドットプリンター)(新品) ¥138,000 ► ¥103,000
FMPR-302A(10'ドットプリンター)(新品) ¥128,000 ► ¥98,000
FMPR-203B2(10'熱転写カラープリンター)(新品) ¥80,000 ► ¥60,000

**データレコーダ**

MB27502 ¥12,800 ► ¥7,200
MB27501 ¥12,800 ► ¥6,000
PHC-DR II(新品) ¥12,800 ► ¥9,200

## EPSON・日立・SONY・TOSHIBA

PC-286V-STD(本体) ¥298,000 ► ¥210,000
PC-286V-H20(本体) ¥443,000 ► ¥320,000
PC-286U-STD(本体) ¥248,000 ► ¥180,000
PC-286U-H20(本体) ¥393,000 ► ¥278,000
PC-286CD(ディスプレー) ¥118,000 ► ¥59,800
T-3100SL002(ラップトップ) ¥298,000 ► ¥230,000
HDD-20S(HD3.5インチ20MB, 1/Fケーブル付)(新品) ¥198,000 ► ¥122,000
HC-20(ハンドヘルド、DR付) ¥163,800 ► ¥30,000
FP-80(プリンター) ¥149,800 ► ¥15,000
TF-20(フロッピーディスク) ¥142,000 ► ¥35,000
LFD550(フロッピーディスク) ¥148,000 ► ¥38,000
FT80(80ケタドットプリンター) ¥89,000 ► ¥15,000
AP80K(80ケタ熱転写プリンター) ¥80,300 ► ¥35,000
(ロム+ケーブル+第2水準ロム付)

## MSX

HC-95(128Kドライブ2基付)(新品同様)(MSX²) ¥198,000 ► ¥122,000
HC-90(128Kドライブ1基付)(新品同様)(MSX²) ¥168,000 ► ¥78,000
FS-4600F(128Kドライブ1基付)(ワープロパソコン)(新品同様) ¥138,000 ► ¥99,800
CF2700(ナショナル、RF、32K) ¥59,800 ► ¥13,000
CF3000(ナショナル、RF、64K) ¥79,800 ► ¥19,000
FS-PW1(MSX用プリンター)(新品同様) ¥49,800 ► ¥39,800
FS-FD-1(MSX用3.5ディスクユニット)(新品同様) ¥44,800 ► ¥34,800
HB-D20W(MSX用3.5ディスクユニット)(新品同様) ¥44,800 ► ¥35,800
HC-30(ビクター、RF、32K)(新品) ¥34,800 ► ¥14,800
HC-30(ビクター、RF、32K) ¥34,800 ► ¥13,000
HB-101(SONY、RF、16K) ¥46,800 ► ¥9,800
HB-201(SONY、RF、16K) ¥79,800 ► ¥9,800
PHC-33(サンヨー、RF、DR、64K) ¥59,800 ► ¥24,000
MBH21(日立32KRF) ¥49,800 ► ¥13,000
HX-10D(東芝、RF、16K) ¥67,800 ► ¥10,000
FS-A1(ナショナルMSX₂128K) ¥29,800 ► ¥21,800
FS-A1(ナショナルMSX₂128K)(新品同様品) ¥29,800 ► ¥23,800
FS-A1mk2(ナショナルMSX₂ 128k)(新古品) ¥29,800 ► ¥24,900
FS-A1F(ナショナルMSX₂ 3.5'FDD内蔵)(新品) ¥59,800 ► ¥48,800
PHC-23(MSX₂128K、2スロット)(新品)(限定品) ¥32,800 ► ¥24,800
HB-F1(SONY MSX₂ 128k) ¥32,800 ► ¥23,800
HB-F1/II(SONY MSX₂ターボ付)(新品同様) ¥29,300 ► ¥26,800
HB-F1XD(SONY MSX₂ 3.5'FDD内蔵)(新品同様) ¥54,800 ► ¥43,800
グラフィックエディター(写画楽・3.5'IDDソフト)(新品同様) ¥12,800 ► ¥9,000
NGA II(MSX用モデム)(新品) ¥14,800 ► ¥11,800
リンクスソフト(MSX用ROM)(新品) ¥5,000 ► 現金特価
リンクスネットワーク(NT-190)(新品) ¥19,800 ► ¥14,800

## 全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…/そんな時でも大丈夫/ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　　株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト!「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

## 6000シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| スペースハリアー | T/B | 4,100 | 3,800 |
| マッピー | T/B | 4,100 | 3,800 |
| キャッスル・エクセレント | T/B | 4,800 | 4,440 |
| グロブダー | T/B | 3,800 | 3,640 |
| タイニーゼビウスマーク2 | T/B | 3,500 | 3,250 |
| オホーツクに消ゆ | T/B | 3,800 | 3,520 |
| 軽井沢誘拐案内 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| アルバトロス | T/B | 5,800 | 5,400 |
| ザ・キャッスル 1 | T/B | 3,800 | 3,620 |
| アスピック | T/B | 4,800 | 4,440 |
| は～りぃふぉっくす雪の魔王 | T/B | 4,200 | 3,890 |
| 信長の野望 | T/B | 4,500 | 4,180 |
| 慶子ちゃんの秘密 | T/B | 3,800 | 3,520 |
| 青い宇宙の冒険 | T/B | 3,800 | 3,440 |
| アメリカントラック | T/B | 4,500 | 4,180 |
| ポートピア連続殺人事件 | T/B | 3,800 | 3,520 |
| タイムトンネル | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 飛車 | T/B | 4,200 | 3,890 |
| 暗黒星雲 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| テラ4001 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| マッピー | 3FD | 6,200 | 5,770 |
| ハイドライド66SR | 3FD | 5,800 | 5,330 |
| エキサイト人麻雀SR | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| は～りぃふぉっくす SR | 3FD | 7,800 | 7,250 |
| スペースハリアー | 3FD | 6,200 | 5,770 |
| 野球狂 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| グロブダー | 3FD | 6,000 | 5,580 |
| タイニーゼビウスマーク2 | 3FD | 5,800 | 5,400 |
| ボスコニアン | 3FD | 6,000 | 5,580 |
| 信長の野望66 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 信長の野望66SR | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| テラ4001 SR | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| アメリカントラック | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| アルバトロス | 3FD | 8,800 | 8,190 |

## 8000シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| パックマン | T/B | 3,500 | 3,250 |
| パックマン SR | T/B | 3,500 | 3,250 |
| ギャラクシアン | T/B | 3,500 | 3,250 |
| ディグダグ | T/B | 3,000 | 2,790 |
| ディグダグ SR | T/B | 3,800 | 3,530 |
| グロブダー SR | T/B | 3,800 | 3,530 |
| デーモンクリスタル SR | T/B | 4,000 | 3,720 |
| 信長の野望 | T/B | 4,500 | 4,180 |
| ザ・コックピット | T/B | 4,800 | 4,470 |
| ザ・コックピットSR | T/B | 4,800 | 4,470 |
| ポートピア連続殺人事件 | T/B | 3,600 | 3,340 |
| タイムトンネル | T/B | 4,300 | 3,980 |
| プロフェッショナル麻雀 | T/B | 4,800 | 4,470 |
| パックランド SR | T/B | 4,800 | 4,470 |
| ホットドック SR | T/B | 4,800 | 4,470 |
| 信長の野望 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 信長の野望 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ザ・コックピットSR | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| ザナドウ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 始皇帝 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |

## 8800シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 信長の野望全国版マーク2 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,770 |
| 殺意の口吻(くちづけ) | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| レニングラード | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| パットン第三軍 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| オペレーショングレネード | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 戦国大名 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 七人のサムライ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 蒼き狼ジンギスカン | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| シティーファイト | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ポイントX占領作戦 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| タなぎのホライゾン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| A列車で行こう | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ホテルウォーズ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザ・コックピット マーク2 | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| 森田和郎の将棋 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 棋聖 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザ・将棋塾 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| SHOGI 88 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 碁遊技 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 囲碁百科 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 自己中心派 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| プロフェッショナル麻雀 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 上海 | 5FD | 6,500 | 6,050 |
| 88ターム | 5FD | 12,800 | 11,900 |
| STAFF Kid 88 | 5FD | 25,000 | 23,250 |
| ミュージアム 2 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| パターンエディタ 88 | 5FD | 7,000 | 6,510 |
| 谷川浩司の将棋指南 2 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ダビンチ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| サイキックウォーマーク2 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| ザナドウ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザナドゥシナリオ 2 | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| ウィザードリィ 3 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ファンタジー 2 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 太陽の神殿 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 覇邪の封印 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 1942 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 戦場の狼 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ブラスティ | 5FD | 7,900 | 7,350 |
| アルファ | 5FD | 5,900 | 5,490 |
| ガルフォース | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ローグ | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| オーガ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ザ・競馬2(予想) | 5FD | 10,000 | 9,300 |
| ハイドライド 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ロー・オブ・ザ・ウォー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 北斗の拳 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ヴィーナスファイヤー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ウィングマン 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| タイムパラドックス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 妖姫伝 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| リバイバー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 照魔鏡の伝説 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アマゾネスの秘宝 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| サンドラ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 新竹取物語 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ザ・マン・アイ・ラブ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 殺人倶楽部 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| めぞん一刻VA対 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| イミテーションシティ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| カサブランカに愛を | 5FD | 7,200 | 6,700 |
| トップルジップマーク2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| キングスナイトスペシャル | 5FD | 6,900 | 6,420 |
| ガバラの秘密 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| カリオストロの城 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| タッチ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 道化師殺人事件 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 女子大生交際図巻VA対 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| お嬢様くらぶ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| マンハッタンレクイエムVA対 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 扉を開けて | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| レリクス | 5FD | 7,200 | 6,700 |
| ラスヴェガス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★夢少女さやか | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★いけにえの街 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ロリータバイオレンス | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ファンタジーロップ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★美少女写真スタジオ | 5FD | 3,800 | 3,600 |
| ★美少女写真ムービング | 5FD | 3,800 | 3,600 |
| ★ソープランドストーリー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ラブリーGAL | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★口説き方教えます | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ネギ麻雀 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ラブチェイサー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★幻夢の城 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★殺しのドレス | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★美しき獲物たち 1 | 5FD | 4,000 | 4,000 |
| ★美しき獲物たち 2 | 5FD | 4,000 | 4,000 |
| ★ポップレモン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★トワイライトゾーン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天使たちの午後 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★くりぃむレモン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★エリカ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジストーリー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★セクシー・オレンジ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジ・ドリーム | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ファイナルロリータ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ヘルパー占い | 5FD | 8,000 | 7,440 |
| ★燃える野球拳 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| ★天女伝説 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★成田でジャンケンを | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★カインドギャル | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★メロンソーダー | 5FD | 6,800 | 6,330 |

## 8800SRシリーズ

### VA対応シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 信長の野望全国版 SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 三国志 SR | 5FD | 14,800 | 13,770 |
| 抜忍伝説 SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ハイドライド3 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アルバトロスSR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| イース SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ディオーネ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 戦場の星 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ディー・ダッシュSR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ワールドゴルフ2SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 自己中心派2SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 電脳水滸伝 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ヤシャ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| リバイバー SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ガイアの紋章 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| レジェント SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 女神転生 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ガンダーラー SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ルクソール SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ヴァクソル SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ヴァリス SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ファイナルゾーンSR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| うる星やつら SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ウィバーン SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ジーザス SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ルーイン SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ドラゴンバスター SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| テスタメント SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ヴァルソェル SR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| プロ野球ファンSR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| カイフレーム SR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| アントロギュヌス SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ゼリアード SR | 5FD | 7,500 | 6,980 |
| アルカノイド SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| アンジェラ SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ミュージアム 3 SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ウィングマン・スペシャルSR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アドレナリン・コネクションSR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アクニの石 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザ・コックピットSR | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| 王子ビンビン物語 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| コムサイト SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天使の美奈子 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★華麗なるえっち SR | 5FD | 5,800 | 5,400 |

### SR、MRシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 群雄争覇 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 孫子 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 大戦略 88 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 坂田血風録 SR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| ウルティマ Ⅳ SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| リターン・オブ・イシター SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| サイキックウォー SR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 地球防衛軍 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザナドウ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザナドゥシナリオ 2 SR | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| アルゴー SR | 5FD | 7,800 | 6,980 |
| T.D.F. SR | 5FD | 6,500 | 6,330 |
| 闘気王 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ドナ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| クリムゾン SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ハイパーニア SR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| ジハード SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 魔界村 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ブレインズ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| カーマイン SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ディーヴァ SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 九玉伝 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ライレーン SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 摩訶遊戯 SR | 5FD | 7,800 | 7,350 |
| シルフィード SR | 5FD | 6,900 | 6,330 |
| エー・アイ・アールSR | 5FD | 7,880 | 7,260 |
| イミテーションシティSR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ウインターゲームSR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| アイドロン SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ラビリンス SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 魔界復活 SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| Mr.プロ野球 SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| マイト&マジック SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 新玉取物語 SR | 5FD | 10,000 | 9,300 |
| ソーサリアン SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| アート・オブ・ウォーSR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 華三眩(麻雀) SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| リトル・コンピューターSR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 天地を喰らう SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| セイレーン SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 波動の標的 SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 陽あたり良好SR | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ウォーニング SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 第4のユニットSR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| アートオブウォーSR | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| アートオブウォーシナリオ SR | 5FD | 4,800 | 4,440 |
| ★悪女伝説 SR | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ふぇありいているSR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★はっとミルク SR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ショッキングクロスワードSR | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ザ・メイズ SR | 5FD | 4,800 | 4,500 |

### VAシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 神羅万象 VA | 2HD | 7,800 | 7,260 |
| 上海 VA | 2HD | 6,500 | 6,050 |
| 名監督 VA | 2HD | 6,800 | 6,330 |
| 英雄ナポレオン VA | 2HD | 9,800 | 9,120 |
| ダイレス VA | 2HD | 6,800 | 6,330 |
| 太平洋の嵐 VA | 2HD | 12,800 | 11,910 |
| マイト&マジック VA | 2HD | 9,800 | 9,120 |
| プロ野球ファミリースタジアムVA | 2HD | 7,800 | 7,260 |
| かわいそう物語 VA | 2HD | 7,800 | 7,260 |
| アート・オブ・ウォーVA | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| フライト・イン・ハワイ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 魔神宮 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| プロ野球ファミリー | 5FD | 6,800 | 6,330 |

## 9800シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 大戦略 2 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 大戦略エディーターセット | 5FD | 6,000 | 5,580 |
| 信長の野望全国版 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,770 |
| Art of War 海戦版 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| フライト・シミュレーション 2 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| プロ野球ファン | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 麻雀大会 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 麻雀悟空 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 囲碁 | 5FD | 12,800 | 11,910 |
| ワールドゴルフ 2 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ウルティマ Ⅳ | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| マイト&マジック | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ★天使たちの午後美奈子 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ふぇありいている | 5FD | 7,800 | 7,260 |

## FM-7/77シリーズ

### T/Bシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 蒼き狼と白き牝鹿 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 信長の野望 | T/B | 4,500 | 4,170 |
| A列車で行こう | T/B | 6,800 | 6,330 |
| 棋太平 | T/B | 4,500 | 4,170 |
| プロフェッショナル麻雀 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| オペレーショングレネード | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ワールドゴルフ | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ディーサイド 2 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ハイドライド 2 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ナイザー | T/B | 4,100 | 3,800 |
| ウィングマン 2 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 軽井沢誘拐案内 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| TOKYOナンパストリート | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 地球戦士ライザー | T/B | 4,800 | 4,440 |
| カリオストロの城 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 7万光年セット | T/B | 7,800 | 7,260 |
| 発汗惑星 | T/B | 4,800 | 4,440 |

### 5"2Dシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,770 |
| 信長の野望全国版 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 | 5FD | 7,800 | 7,120 |
| ザ・コックピット | 5FD | 5,800 | 5,440 |
| 大戦略 FM | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| A列車で行こう | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ホテルウォーズ | 5FD | 7,500 | 6,980 |
| タなぎのホライゾン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ポイントX占領作戦 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| アルバトロス | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 囲碁百科 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 新ベストナインプロ野球 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ミュージアム 2 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| ミュージアム 3 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| カリグラフ | 5FD | 10,000 | 9,300 |
| イース | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ウルティマ Ⅳ | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ウィザードリィ 3 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 自己中心派 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ラプラスの魔 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 王子ビンビン物語 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ファンタジー 2 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ザナドウ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザナドウシナリオ 2 | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| 闘気王 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| リバイバー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 魔界村 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 1942 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 戦場の狼 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ドナ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| メルヘンヴェール 1 | 5FD | 7,900 | 7,350 |
| ハイドライド 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| イミテーションシティ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ムーンチャイルド | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 覇邪の封印 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| レリクス | 5FD | 7,200 | 6,700 |
| ライレーン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アーコン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| リ・バース | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アルファ | 5FD | 5,900 | 5,490 |
| キングサーモン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| T.D.F. | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ディーサイド 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ドルアーガの塔 | 5FD | 6,200 | 5,770 |
| トップジップ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 太陽の神殿 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ゼビウスJOYHDセット | 5FD | 9,300 | 8,650 |
| サイダーユング | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 7万光年セット | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 妖姫伝 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 照魔鏡の伝説 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 殺人倶楽部 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| マンハッタンレクイエム | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| カリオストロの城 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 新竹取物語 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 新玉取物語 | 5FD | 10,000 | 9,300 |
| スターシンフォニー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★オレンジストーリー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★セクシー・オレンジ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジ・ドリーム | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ラブリーGAL | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ソープランドストーリー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★くりぃむレモン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★エリカ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天使たちの午後 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ポップレモン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★美しき獲物たち 1 | 5FD | 4,000 | 4,000 |
| ★美しき獲物たち 2 | 5FD | 4,000 | 4,000 |
| ★幻夢の城 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★美少女写真スタジオ | 5FD | 3,800 | 3,600 |
| ★美少女写真ムービング | 5FD | 3,800 | 3,600 |
| ★トワイライトゾーン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★口説き方教えます | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★学園物語 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★サンドラ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ラブチェイサー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ヘルパー占い | 5FD | 8,000 | 7,440 |
| ★メロンソーダー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天女伝説 | 5FD | 7,800 | 7,260 |

### FM-77

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | 3FD | 14,800 | 13,770 |
| 抄本三国志 | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 信長の野望 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 大戦略 FM | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| タなぎのホライゾン | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ポイントX占領作戦 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ホテルウォーズ | 3FD | 7,500 | 6,900 |
| アルバトロス | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| ワールドゴルフ | 3FD | 5,800 | 5,400 |
| 棋太平 | 3FD | 6,500 | 6,050 |
| A列車で行こう | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ダビンチ | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| カリグラフ | 3FD | 10,000 | 9,300 |
| パターンエディータ | 3FD | 7,000 | 6,510 |
| ミュージアム 2 | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| ミュージアム 3 | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| スターシンフォニー | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 女子大生交際図巻 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ザ・コックピット | 3FD | 5,800 | 5,400 |
| イース | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ウルティマ Ⅳ | 3FD | 11,800 | 10,980 |
| ザナドウ | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ザナドゥシナリオ 2 | 3FD | 5,800 | 5,400 |
| ウィザードリィ 3 | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| ファンタジー 2 | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| T.D.F. | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ナイザー | 3FD | 6,200 | 5,770 |
| ドルアーガの塔 | 3FD | 6,000 | 5,580 |
| レイドック | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 北斗の拳 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 地球戦士ライザー | 3FD | 6,400 | 5,960 |
| ウィングマン 2 | 3FD | 5,800 | 6,330 |
| 魔界村 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 1942 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 戦場の狼 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| リバイバー | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ハイドライド 2 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ラビリンス | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 闘気王 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 覇邪の封印 | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| メルヘンヴェール1 | 3FD | 7,900 | 7,360 |
| ムーンチャイルド | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| サイダーユング | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 7万光年セット | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| ディーサイド 2 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 妖姫伝 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| めぞん一刻 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| トップルジップ | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| レリクス | 3FD | 7,200 | 6,700 |
| アルファ | 3FD | 5,900 | 5,490 |
| アーコン | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ヴァリス | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| リ・バース | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ライレーン | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 新竹取物語 | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| 新玉取物語 | 3FD | 10,000 | 9,300 |
| マンハッタンレクイエム | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 殺人倶楽部 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| カリオストロの城 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| イミテーションシティ | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ザ・キングサーモン | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| タイムパラドックス | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| シティー・ファイト | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| オペレーショングレネード | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ルーイン | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ラスヴェガス | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 新ベストナインプロ野球 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 電脳水滸伝 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ゼビウスJOYFDセット | 3FD | 9,300 | 8,650 |
| 自己中心派 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ラプラスの魔 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★メロンソーダー | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★トワイライトゾーン | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★美しき獲物たち 1 | 3FD | 4,000 | 4,000 |
| ★美しき獲物たち 2 | 3FD | 4,000 | 4,000 |
| ★ラブチェイサー | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★サンドラ | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ソープランドストーリー | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★口説き方教えます | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★セクシー・オレンジ | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジストーリー | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジ・ドリーム | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★エリカ | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天使たちの午後 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★くりぃむレモン | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★美少女写真スタジオ | 3FD | 3,800 | 3,600 |
| ★美少女写真ムービング | 3FD | 3,800 | 3,600 |
| ★ショッキングクロスワード | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★アマゾネス | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★学園物語 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ヘルパー占い | 3FD | 8,000 | 7,440 |
| ★幻夢の城 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ラブリーGAL | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天女伝説 | 3FD | 7,800 | 7,260 |

### AVシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 AV | 3FD | 14,800 | 13,770 |
| 信長の野望全国版AV | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| ワールドゴルフ2AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ミュージアム2AV | 3FD | 8,000 | 7,440 |
| ガンダーラー AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ジーザス AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ドラゴンバスター AV | 3FD | 6,000 | 5,580 |
| 女神転生 AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ディーヴァ AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 九玉伝 AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| アムノーク AV | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| アスピック AV | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| プロ野球ファンAV専 | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| マイト&マジックAV専 | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| リバイバー AV専 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 王子ビンビン物語AV専 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| 第4のユニット AV | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 天地を喰らう AV | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 億万長者 AV | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| スペースハリアーAV | 3FD | 7,500 | 6,980 |
| ディープフォレスト AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| デスフォース AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ロストパワー AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ヴァルソェル AV | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| 魔界復活 AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| アルゴー AV | 3FD | 7,500 | 6,980 |
| ルクソール AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ドナ AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ルーイン AV | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| ★天使たちの美奈子 | 3FD | 7,800 | 7,260 |

## X1シリーズ

### X1 T/Bシリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ドルアーガの塔 | T/B | 3,800 | 3,520 |
| 迷宮への扉 | T/B | 4,100 | 3,800 |
| ソフィア | T/B | 4,100 | 3,800 |
| ナイザー | T/B | 4,100 | 3,800 |
| ダークストーム | T/B | 4,300 | 3,980 |
| ゼビウスJOYT/Bセット | T/B | 5,900 | 5,490 |
| ボスコニアン | T/B | 4,100 | 3,800 |
| ボビンズ | T/B | 4,100 | 3,800 |
| ロマンシア | T/B | 5,800 | 5,400 |
| トップルジップ | T/B | 4,800 | 4,440 |
| アスピック | T/B | 5,800 | 5,400 |
| ファイナルゾーン | T/B | 5,800 | 5,400 |
| ザナドウ | T/B | 6,800 | 6,330 |
| ハイドライド 2 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 北斗の拳 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 地球戦士ライザー | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ウィングマン 2 | T/B | 4,800 | 4,440 |

# SOFT ARDEN

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| スーパーランボー | T/B | 5,800 | 5,400 |
| ディーサイド 2 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| オペレーショングレネード | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 信長の野望 | T/B | 4,500 | 4,170 |
| ワールドゴルフ | T/B | 4,800 | 4,440 |
| アルバトロス | T/B | 5,800 | 5,400 |
| 棋太平 | T/B | 4,500 | 4,170 |
| 軽井沢誘拐案内 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| TOKYOナンパストリート | T/B | 4,800 | 4,440 |
| プロフェッショナル麻雀 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ★エリカ | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ★口説き方教えます | T/B | 6,800 | 6,330 |

**X1 5"2D シリーズ**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | 5FD | 14,800 | 13,770 |
| 信長の野望全国版 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| ポイントX占領作戦 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| アルバトロス | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| アルバトロス拡張コース | 5FD | 4,500 | 4,170 |
| ワールドゴルフ | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| 自己中心派 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ザ・コックピット | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| ダビンチ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ウルティマ Ⅳ | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| イース | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ファンタジー 2 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 覇邪の封印 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 女神転生 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| うる星やつら | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| カーマイン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ドラゴンバスター | 5FD | 6,200 | 5,770 |
| ダークストーム | 5FD | 6,200 | 5,770 |
| ドルアーガの塔 | 5FD | 6,000 | 5,580 |
| 迷宮への扉 | 5FD | 6,200 | 5,770 |
| ザナドウ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザナドウシナリオ 2 | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| 九玉伝 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ゼビウスJOYFDセット | 5FD | 7,500 | 6,980 |
| ソフィア | 5FD | 6,200 | 5,770 |
| ヴァリス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ファイナルゾーン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| エルスリード | 5FD | 7,200 | 6,700 |
| ガイアの紋章 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 闘気王 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| タイムパラドックス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| リバイバー* | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ブラスティー | 5FD | 7,900 | 7,350 |
| ラビリンス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ディーサイド 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ハイドライド 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 北斗の拳 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 地球戦士ライザー | 5FD | 6,400 | 5,990 |
| ウィングマン 2 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| イミテーションシティ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| キングサーモン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| オーガ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| トップルジップ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 照魔鏡の伝説 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| カバラの秘密 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| スーパーマリオスペシャル | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ホテルウォーズ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| エイリアン 2 | 5FD | 7,200 | 6,700 |
| めぞん一刻 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ガルフォース | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 殺人倶楽部 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| マンハッタンレクイエム | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 軽井沢誘拐案内 | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| うっでぃぽこ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ウィザードリィ 3 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 森田和郎の将棋 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 棋太平 | 5FD | 6,500 | 6,050 |
| 上海 | 5FD | 6,500 | 6,050 |
| T.D.F. | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| メルヘンヴェール 1 | 5FD | 7,900 | 7,350 |
| 1942 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| キングスナイトスペシャル | 5FD | 6,900 | 6,420 |
| アルゴー | 5FD | 7,500 | 6,980 |
| ディーヴァ | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 大戦略 X1 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| オペレーショングレネード | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| シティーファイト | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 摩訶迦羅 | 5FD | 7,900 | 7,350 |
| リ・バース | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ストーム | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ラプラスの魔 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 抜忍伝説 | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| スーパーレイドック | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 王子ビンビン物語 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 第4のユニット | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ユーフォリー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| 天地を喰らう | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| マイト&マジック | 5FD | 9,800 | 9,120 |
| 脱獄 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ウィバーン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ヴェルツェル | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| 獣神ローガス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| プリントショップ | 5FD | 12,800 | 11,900 |
| ★サンドラ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★幻夢の城 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジストーリー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★セクシー・オレンジ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★オレンジ・ドリーム | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ルナシティ殺人事件 | 5FD | 5,800 | 5,400 |
| ★アマゾネス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ラスヴェガス | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★美しき獲物たち 1 | 5FD | 4,000 | 4,000 |
| ★美しき獲物たち 2 | 5FD | 4,000 | 4,000 |
| ★ポップレモン | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★くりぃむレモン | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★エリカ | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★天使たちの午後 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★学園物語 | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★美少女写真スタジオ | 5FD | 3,800 | 3,600 |
| ★美少女写真ムービング | 5FD | 3,800 | 3,600 |
| ★口説き方教えます | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★ソープランドストーリー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ラブチェイサー | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★ラブリーGAL | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★メロンソーダー | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ★燃える野球拳 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| ★天使たちの午後美奈子 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ★天女伝説 | 5FD | 7,800 | 7,260 |

**X1 ターボシリーズ**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 T | 5FD | 14,800 | 13,770 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 振飛車 T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| プロフェッショナル麻雀 T | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| A列車で行こう T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ホテルウォーズ T | 5FD | 7,500 | 6,980 |
| カリオストロの城 T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 地球防衛軍 T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ジーザス T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ルクソール T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| ザ・マン・アイ・ラブ T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 電脳水滸伝 T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| 魔界復活 T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| リバイバー T | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| アルファー T | 5FD | 5,900 | 5,490 |
| ガンダーラー T | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| アルカイド T | 5FD | 6,800 | 6,330 |
| ワールドイングス169 T | 5FD | 12,500 | 11,630 |
| ワールドゴルフII T専 | 5FD | 7,800 | 7,260 |
| フロ野球ファン T専 | 5FD | 8,800 | 8,190 |
| カサブランカに愛をT専 | 5FD | 7,200 | 6,700 |

## X-6800シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| レリクス | 2HD | 7,200 | 6,700 |
| スーパーゼビウス | 2HD | 6,800 | 6,330 |
| スーパーゼビウスJOY付セット | 2HD | 8,800 | 8,190 |
| T.D.F. | 2HD | 6,800 | 6,330 |
| Zs STAFF PRO68K | 2HD | 58,000 | 53,900 |
| SOUND PRO 68K | 2HD | 15,800 | 14,700 |
| 殺意の接吻 | 2HD | 5,800 | 5,400 |
| 上海 | 2HD | 6,500 | 6,050 |
| マンハッタンレクイエム | 2HD | 7,800 | 7,260 |
| 魔神宮 | 2HD | 9,800 | 9,120 |

## MZ-1500シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ | QD | 4,500 | 4,170 |
| ラリーX | QD | 4,500 | 4,170 |
| グロブダー | QD | 4,500 | 4,170 |
| ドルアーガの塔 | QD | 4,500 | 4,170 |
| バトルシティー | QD | 4,500 | 4,170 |
| バーニングラバー | QD | 4,300 | 3,980 |
| デーモンクリスタル | QD | 4,500 | 4,170 |
| ナイザー | QD | 4,800 | 4,440 |
| ボビンズ | QD | 4,800 | 4,440 |
| ダークストーム | QD | 5,300 | 4,930 |
| ソフィア | QD | 4,800 | 4,440 |
| 迷宮への扉 | QD | 4,800 | 4,440 |
| 3Dゴルフシミュレーション | QD | 4,000 | 3,700 |
| 惑星メフィウス | QD | 4,800 | 4,440 |
| 信長の野望 | QD | 5,800 | 5,400 |
| ザ・コックピット | QD | 5,800 | 5,400 |

## MZ-2500シリーズ

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 信長の野望全国版 | 3FD | 9,800 | 9,120 |
| 三国志 | 3FD | 14,800 | 13,770 |
| 信長の野望 | 3FD | 7,800 | 6,330 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| A列車で行こう | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| プロフェッショナル麻雀 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| レイドック | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 九玉伝 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| リバイバー | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ハイドライド 2 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| メルヘンヴェール 1 | 3FD | 7,900 | 7,350 |
| 未来 | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| アーコン | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| アリオン | 3FD | 7,800 | 7,260 |
| デーモンクリスタル | 3FD | 6,200 | 5,770 |
| ゼビウスJOYFDセット | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| ドルアーガの塔 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| 道化師殺人事件 | 3FD | 8,800 | 8,190 |
| 地獄の練習問題 | 3FD | 6,800 | 6,330 |
| ★口説き方教えます | 3FD | 6,800 | 6,330 |

## MSX2シリーズ

**ROMシリーズ**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| メタルギア | ROM | 5,800 | 5,400 |
| カリオストロの城 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ずっこけやじきた | ROM | 5,600 | 5,120 |
| スーパーロードランナー | ROM | 5,800 | 5,400 |
| コロニスリフト | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 大戦略 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| 火の鳥 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| マッドライダー | ROM | 6,200 | 5,770 |
| がんばれゴエモン | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ディープフォレスト | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ラビリンス | ROM | 6,800 | 6,330 |
| プロジェクトA2 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ハイスクール奇面組 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 魔界島 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| アッシュギーネ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ホールインワンSP | ROM | 5,600 | 5,210 |
| ロマンシア | ROM | 5,800 | 5,400 |
| うっでぃぽこ | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ザ・ナック | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 未来 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| めぞん一刻 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| エイリアン 2 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| トップジップ | ROM | 5,900 | 5,490 |
| 牙龍王 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| バブルボブル | ROM | 5,800 | 5,400 |
| チャムクリスマス | ROM | 6,400 | 5,960 |
| ウシャス | ROM | 5,800 | 5,400 |
| エルスリード | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 戦場の狼 | ROM | 5,900 | 5,570 |
| プロフェッショナル麻雀 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 信長の野望全国版 1月発売 | ROM | 9,800 | 9,120 |
| スクランブルフォーメーション | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ドラゴンスレーヤーⅣ | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 怒 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| スーパーランナー | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 三国志 1月発売 | ROM | 14,800 | 13,770 |
| 棋聖(将棋) | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 麻雀悟空 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ファミリー・ビリヤード | ROM | 5,800 | 5,400 |
| フロ野球ファン | ROM | 8,800 | 8,190 |
| ザ・フロ野球 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 忍者くん・阿修羅の章 | ROM | 5,600 | 5,210 |
| アンドロギュヌス | ROM | 7,800 | 7,260 |
| 天国よいとこ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| アッシュギーネ・虚空の牙城 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| アッシュギーネ・復讐の炎 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| S-RAMカートリッジ | ROM | 3,800 | 3,550 |
| ハイドライド 3 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| うる星やつら | ROM | 7,800 | 7,260 |
| ミシシッピー殺人事件 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 太陽の神殿 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| ドラゴン・バスター | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ドルイド | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ★ダブルビジョン | ROM | 5,800 | 5,400 |

**FDシリーズ**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 覇邪の封印 | 2DD | 8,800 | 8,190 |
| ディーヴァ | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| 新ベストナインプロ野球 | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| ダイレス | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| T.N.T. | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ピクセル 3 | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| 九玉伝 | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| 信長の野望全国版 | 2DD | 8,800 | 8,190 |
| めぞん一刻 | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| イース | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| 大戦略 | 1DD | 7,800 | 7,260 |
| ジーザス | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| ガルフォース | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| 写真集グラフィックツール | 1DD | 12,800 | 11,910 |
| 三国志 | 2DD | 12,800 | 11,910 |
| 忍者 | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| 軍人将棋 | 2DD | 5,800 | 5,400 |
| 上海 | 2DD | 5,800 | 5,400 |
| ウルティマ Ⅳ | 2DD | 11,800 | 10,980 |
| ウィザードリィ 1 | 2DD | 9,800 | 9,120 |
| めぞん一刻 | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| うる星やつら | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| リバイバー | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ラ・フェール(追跡者) | 2DD | 5,800 | 5,440 |
| 刑事大打撃 | 2DD | 5,800 | 5,400 |
| バスタード | 2DD | 5,800 | 5,400 |
| 波動の標的 | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| ヤシャ | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ミケランジェロ | 1DD | 18,000 | 16,740 |
| ★リトルプリンセス | 2DD | 4,800 | 4,440 |
| ★ラブチェイサー | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ★マドンナの誘惑 | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ★プレイメイト | 1DD | 6,000 | 5,580 |
| ★プレイメイト | T/B | 4,500 | 4,200 |
| ★美少女写真館 | 2DD | 5,800 | 5,400 |
| ★殺しのドレス | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ★女神たちの館 | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| ★天使たちの午後美奈子 | 2DD | 7,800 | 7,260 |
| ★カインドギャルズ | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ★学園物語 | 2DD | 6,800 | 6,330 |
| ★パソコン占いヘルパー | 2DD | 8,000 | 7,440 |

## MSXシリーズ

**ROMシリーズ**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| 三国志 | ROM | 12,800 | 11,910 |
| 信長の野望全国版 | ROM | 9,800 | 9,120 |
| ガリウスの迷宮 | ROM | 5,300 | 4,930 |
| ボルフェスと5人の悪魔 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| F1 スピリット | ROM | 5,800 | 5,400 |
| シャウド・マッチ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ウィングマン 2 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ブレイク イン | ROM | 4,900 | 4,560 |
| 迷宮への扉 | ROM | 5,300 | 4,930 |
| ハイドライド 3 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| ロボレス2001 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ヴィーナスファイヤー | ROM | 4,800 | 4,440 |
| ロマンシア | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ブラックオニキス 2 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| グラディウス 2 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 覇邪の封印 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| ハイドライド 2 | ROM | 6,400 | 5,960 |
| ドラゴンスレーヤーⅣ | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ジャガー 5 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 谷川浩司の将棋指南 | ROM | 4,900 | 4,540 |
| フェアリーランド | ROM | 5,900 | 5,490 |
| ファイナルゾーン | ROM | 6,800 | 6,330 |
| アルバトロス | ROM+T/B | 6,800 | 6,330 |
| ダンジョンマスター | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ヴァリス | ROM | 6,800 | 6,330 |
| アニマルランド殺人事件 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| はーりぃふぉっくす雪の魔王 | ROM | 5,900 | 5,450 |
| はーりぃふぉっくすスペシャル | ROM | 6,800 | 6,330 |
| スーパーレイドック | ROM | 6,800 | 6,330 |
| プロフェッショナル麻雀 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| クロスブレイム | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 魔王ゴルベリアス | ROM | 5,900 | 5,490 |
| ドラゴンクエスト | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ドラゴンクエスト 2 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ディープ・ダンジョン | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 女神転生 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| 戦場の狼 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 将軍 | ROM | 7,800 | 7,260 |
| ディーヴァ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 1942 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ファンタジーゾーン | ROM | 5,500 | 5,120 |
| トップジップ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ハング オン | ROM | 4,900 | 4,540 |
| 魔性の館ガバリン | ROM | 4,900 | 4,540 |
| ヤングシャーロック | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ヴァクソル | ROM | 6,800 | 6,330 |
| モンスターフェア | ROM | 4,800 | 4,440 |
| バトル・オブ・ペガス | ROM | 5,800 | 5,400 |
| スペランカー | ROM | 4,900 | 4,540 |
| キャッスルエクセレント | ROM | 5,800 | 5,400 |
| スペースキャンプ | ROM | 4,800 | 4,440 |
| ザ・キャッスル | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ペガサス | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ザ・ブラックオニキス | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ポイントX占領作戦 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ソフィア | ROM | 5,300 | 4,930 |
| ナイルの涙 | ROM | 5,800 | 5,400 |
| にゃんにゃんプロレス | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 未来 | ROM | 4,900 | 4,440 |
| ねぎ麻雀 | ROM | 6,800 | 6,330 |
| クレイズ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 沙羅曼蛇(サラマンダ) | ROM | 6,300 | 5,860 |
| ディープ・ダンジョン | ROM | 6,800 | 6,330 |
| ザナドウ | ROM | 7,800 | 7,260 |
| シャロム | ROM | 5,980 | 5,570 |
| アラモ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| 日本語MSXライト | ROM | 19,800 | 18,420 |
| MSX・PLAN | ROM | 9,800 | 9,120 |
| MSX-DOS TOOLS | ROM | 14,800 | 13,770 |
| MSX・SBUG | ROM | 19,800 | 18,420 |
| MSX・C | ROM | 19,800 | 18,420 |
| ジョイグラフ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ★エリカ | ROM | 5,800 | 5,400 |
| ★くりぃむレモン | ROM | 5,800 | 5,400 |

**T/Bシリーズ**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| オホーツクに消ゆ | T/B | 3,800 | 3,520 |
| 蒼き狼と白き牝鹿 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 信長の野望 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 地球戦士ライザー | T/B | 4,800 | 4,440 |
| TOKYOナンパストリート | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ザース | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ファランクス | T/B | 3,800 | 3,520 |
| ポートピア連続殺人 | T/B | 3,800 | 3,520 |
| ゼータ2000 | T/B | 4,800 | 4,440 |
| 白と黒の伝説輪廻転生 | T/B | 5,000 | 4,630 |
| 白と黒の伝説アスカ | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ハイドライド | T/B | 4,800 | 4,440 |
| ★モアー | T/B | 4,200 | 3,900 |
| ★悪女伝説 | T/B | 4,800 | 4,440 |

**カード**

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| スターソルジャー | カード | 4,800 | 4,440 |
| 野球狂 | カード | 4,800 | 4,440 |
| 高橋名人の冒険島 | カード | 4,800 | 4,440 |
| スターフォース | カード | 4,800 | 4,440 |
| ビーパック | | 980 | 980 |

★印はアダルト版

| 商品名 | メディア | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|---|
| データライフ52D | 10枚入 | 8,500 | 2,900 |
| データライフ52DD | 10枚入 | 10,000 | 3,300 |
| データライフ52HD | 10枚入 | 17,000 | 4,000 |
| フジ 52D | 10枚入 | 8,000 | 2,900 |
| フジ 52HD | 10枚入 | 24,000 | 4,000 |
| マクセル・インターナショナル52D | 10枚入 | 8,000 | 2,700 |
| 〃 52HD | 10枚入 | 24,000 | 3,900 |
| データライフ35 2D | 10枚入 | 24,000 | 9,700 |
| データライフ35 2DD | 〃 | 28,000 | 12,000 |
| TDK 52 DD | 10枚入 | 17,000 | 3,800 |
| TDK 52 HD | 10枚入 | 24,000 | 5,600 |

| ▶本体周辺商品お買得情報 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| FS-A1(ナショナルMSX2) | 29,800 | 25,000 |
| MSXの必需品 | | |
| FS-A1MK II (MSX2) | 29,800 | 26,800 |
| FIB-F1 II (MSX2) | 29,800 | 26,800 |
| アスキージョイスティックターボII (MSX、MSX2用) | 9,900 | 8,900 |
| FS-JS220(MSX用ジョイハット) | 1,500 | 1,300 |
| FS-JS225(MSX用ジョイステック) | 4,500 | 3,800 |

**オリジナル パソコンデスク ED-3000**
定価 22,800円
**特価 16,800円**



| 商品名 | 価格 | 割引価格 |
|---|---|---|
| PASOKO・1000(三和電子ジョイステック) | 9,800 | 9,200 |
| データレコーダー | | |
| PHC-DR2(新品)(サンヨー) | 12,800 | 9,200 |
| PC-DR321(新品)(NEC) | 19,800 | 12,800 |
| PC-DR312(新品)(NEC) | 13,980 | 9,500 |
| データレコーダ用ケーブル | 1,200 | 1,080 |
| **▶X-1周辺機器** | **価格** | **割引価格** |
| CZ-8BV2(カラーイメージボード) | 39,800 | 32,800 |
| CZ-8BS 1(FM音源ボード) | 23,800 | 19,900 |
| CZ-8RL1(X-1用データレコーダー) | 24,800 | 20,000 |
| X-1用ジョイカード | 3,200 | 2,900 |
| **▶NEC周辺機器** | | |
| PC-8801-11(サウンド・ボード) | 19,800 | 16,800 |
| PC-8872(88用マウス) | 9,800 | 8,330 |
| 響(ひびき) 〈HAL研究所〉(88用FM音源+MIDボード) | 36,000 | 29,800 |
| **▶ディスプレー本体** | | |
| CU14G2000文字カラーC・ケーブル付 | 49,800 | 29,800 |
| CZ-820D(2000文字カラーテレビ) | 79,800 | 44,800 |
| CZ811C、X-1F10本体 | 89,800 | 18,000 |
| CZ-820C、X-1G10本体 | 69,800 | 24,800 |
| CZ-822C、X-1G30本体 | 118,000 | 74,800 |
| CU14・A4(4060文字カラーディスプレ) | 89,800 | 49,800 |
| 8001/11SR(本体) | 138,000 | 16,800 |
| HC-30(本体・MSX2・32K) | 34,800 | 14,800 |
| HC-60(本体・MSX2・32K) | 68,800 | 16,800 |
| AN58C(RFモジューレータ) | 2,800 | 「お電話にて」 |
| ジャスト・サウンド PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500ケーブル付 | 12,800 | 「お電話にて」 |
| ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500 | 5,800 | 「お電話にて」 |

**周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。**

**最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。**

**注文方法**

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

| 24時間 *Information* | |
|---|---|
| 8801ダイヤル | 03-984-8801 |
| X-1 ダイヤル | 03-982-8901 |
| ソフトなんでもダイヤル | 03-987-7799 |

**注文書**

氏 名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種　FD T/B ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

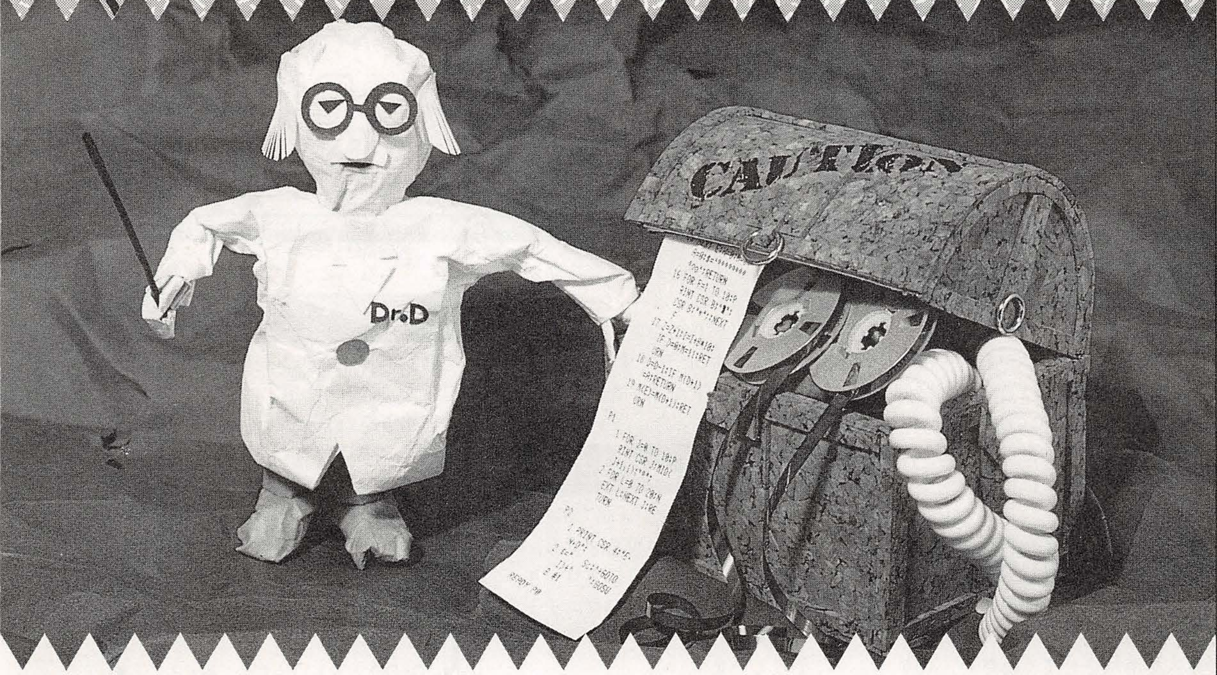
郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。
**郵送料を忘れずに御注文下さい。**

**03-973-5578**
**営業時間：月～金、10：30－16：00**
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

# BM特選 プログラムコーナー






本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG" というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

## プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

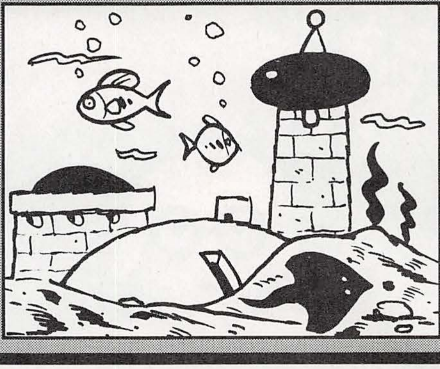
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

## ベーシックマスターJr./LII2用

# WATER KINGDOM

（ウォーター キングダム）

鈴木　浩



### STORY

ここは平和な水の王国WATER KINGDOM。ところが最近，海底から有毒ガスが噴出しはじめたのだ。このままでは王国の人々の命が危ない。それを聞いた王国の勇者が立ちあがった。そして，彼の手には伝説の剣が光っていた。

### HOW TO PLAY

矢印があなたです。海底から有毒ガスを含んだ泡がでてくるので，伝説の剣でガスを消滅させてください。しかし，伝説の剣は長い歳月の間にサビてしまっているので，少し海中を泳いでサビを落とした状態(ー)で使ってください。

もしもサビを落とさず使ったならば(矢印のまま)，泡は二つに割れてしまい，さらにやっかいになってしまいます。

水面までいったガスは，そこで蓄積され，ガスが王国のある海底に届いてしまうと，ゲーム・オーバーです。ゲームはタイムが0になるまで耐えると1面クリアです。クリアするにつれて，泡の上昇スピードが速くなり，海面もさがってきます。

### プログラムの説明

泡の処理はすべてマシン語ですので，画面上にいくら泡を出現させても，スピードは変わりません。スクロール・スピードはBASIC中でウエイトをかけて，しだいにレベルアップするようになっています。

また，マシン語での音だしはモニタ・サブ・ルーチン$F00Cを使っています。参考にしてください。

### 改造のアドバイス

周期的に海水の流れが変わるようにして，泡を斜めに動かすと，もっとおもしろくなると思います。

### 起動法

R730⏎でマシン語を書き込み。エラーがなければ，R⏎でスタートします。書き忘れましたが，キーはIJKMで上左右下です。

### CHECKER FLAG

編：うーん，どうもこうも，まいったなあ～。

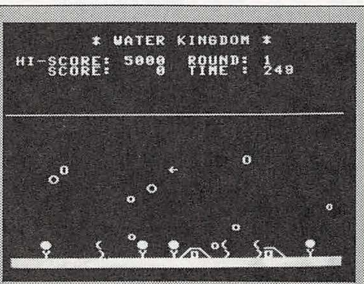
Dr.D：どうしたんだね，編くん。

編：ベーシックマスターの投稿が減ってるんです。このままだと毎月掲載というわけにはいかなくなりますね。

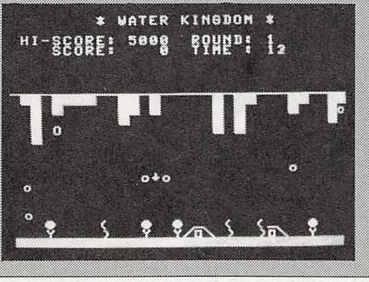
Dr.D：ふーむ。どんなプログラムでもいいぞ。がんばって投稿してもらいたいものだな。




▲《写真1》泡がフワフワ。Sキーでゲーム・スタート




◀《写真2》ここは海底王国。有毒ガスを消滅させろ




▶《写真3》のがした泡は水面にどんどん積もっていく




▼《写真4》ほら積もった泡が王国まで届くと終わり

《OVER FLOW》みなさん，いかがお過ごしですか？ あなたの身の回りで起こったおかしなこと，意見，感想をどどーんと紹介するこのコーナー。今月もはじまるよ。さあ，キミも，とじ込みのハガキで参加しよう。

《第1表》変 数 表

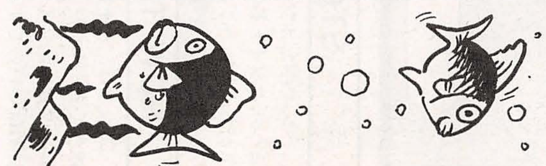
| | |
|---|---|
| H | ハイスコア |
| S | スコア |
| R | ラウンド |
| T | タイム |
| G | 水面の高さ |
| P | プレイヤー位置（アドレス計算） |
| P1 | プレイヤー旧位置 |
| Y | 剣の状態　サビ有＝1　無＝2 |
| Y1 | サビのとれるまでのカウンタ |
| C | スクロール・スピード |
| C1 | スクロール・スピード補助 |

《第2表》プログラムMAP

| | |
|---|---|
| 10～ 70 | 初期設定 |
| 80～170 | 画面を描く |
| 180 | スコア表示サブ・ルーチン |
| 190～350 | プレイヤー処理 |
| 360～410 | 泡スクロール |
| 420～480 | 泡を割る |
| 490～560 | ゲーム・オーバー |
| 570～660 | タイトル |
| 670～720 | ラウンド・スタート，変数設定 |
| 730～800 | マシン語の書き込み＆マシン語データ |

WATER KINGDOMのプログラム・リスト

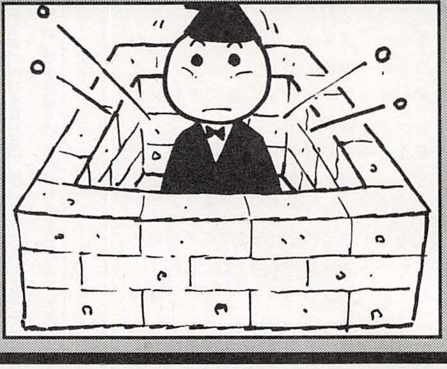
```
  10 REM
  20 REM INIT
  30 REM
  40 LET H=5000
  50 RANDOMIZE :DIM H$(3):LET H$(1)=CHR$($95,10,8,$59):LET H$(2)=CHR$(40,10,8,4
1)
  60 LET H$(3)=CHR$($F9,10,8,8,$FC,$DB,$FD)
  70 GOTO 570
  80 REM
  90 REM SCREEN
 100 REM
 110 CLEAR :LET CURSOR=8,0:PRINT "* WATER KINGDOM *"
 120 LET CURSOR=1,2:PRINT "HI-SCORE:":LET A=H:GOSUB 180
 130 LET CURSOR=4,3:PRINT "SCORE:":LET A=S:GOSUB 180
 140 LET CURSOR=17,2:PRINT "ROUND:";R:LET CURSOR=17,3:PRINT "TIME :"
 150 FOR I=1 TO 10:LET CURSOR=RND(29)+1,21:PRINT H$(RND(3)+1);:NEXT I
 160 POKE $2AF,$7E
 170 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,G:PRINT CHR$($F9):POKE I+$3E0,$9D:NEXT I:GOTO 1
90
 180 LET CURSOR=PEEK(15)+15-LEN(STR$(A)),PEEK(16)-1:PRINT A:RETURN
 190 REM
 200 REM PLAYER
 210 REM
 220 LET T=T-1:LET CURSOR=23,3:PRINT T;" ":IF T<1 THEN GOTO 670
 230 CALL $3BAF:IF PEEK($3B)=1 THEN GOTO 490
 240 LET P1=P:LET Y1=Y1+1:LET A$=INKEY$:IF A$<CHR$(1) THEN LET Y1=0:LET Y=1:GOT
O 330
 250 IF Y1>10 THEN LET Y=2
 260 IF Y1=20 THEN LET Y1=0:LET Y=1
 270 IF A$="I" THEN LET P=P-32:LET A=$7E:LET B=$86
 280 IF A$="M" THEN LET P=P+32:LET A=$7D:LET B=$86
 290 IF A$="J" THEN LET P=P-1:LET A=$7B:LET B=$85
 300 IF A$="K" THEN LET P=P+1:LET A=$7C:LET B=$85
 310 POKE P1,0:LET I=PEEK(P):IF (I=$4F)+(I=$6F)+(I=$94) THEN GOSUB 420
 320 IF I>32 THEN LET P=P1
 330 POKE P,(Y=1)*A+(Y=2)*B
 340 GOSUB 360
 350 GOTO 220
 360 REM
 370 REM BUBBLE SCROOL
 380 REM
 390 LET C1=C1+1:IF C1<C THEN RETURN
 400 LET CURSOR=RND(31)+1,22:IF ASC(CURSOR$)<33 THEN PRINT CHR$($94);
 410 CALL $3B49:LET C1=0:RETURN
 420 REM
 430 REM PAN !
 440 REM
 450 IF Y=1 THEN POKE P-1,79,0,79:MUSIC POT1V5ｼﾐV3ﾄV2ﾐV3ﾗV5ｼｼ:RETURN
 460 POKE P,42:MUSIC POT1V5ﾄV4ﾚV3ﾐV4ﾄV3ﾚV2ﾐV5:POKE P,0:LET S=S+G:LET A=S
 470 LET CURSOR=9,3:PRINT ":":GOSUB 180
 480 RETURN
 490 REM
 500 REM GAME OVER
 510 REM
 520 LET CURSOR=9,12:PRINT " GAME OVER"
 530 LET CURSOR=8,17:PRINT "PUSH [S] KEY!"
 540 MUSIC POT1V5ﾄﾚﾐV4ﾄﾚﾐV3ﾄﾚﾐV2ﾄﾚﾐV1ﾄﾚﾐV5ﾗｼV4ﾗｼV3ﾗｼV2ﾗｼV1ﾗｼV5ﾄﾄﾚﾚﾌﾌｿｿﾗﾗｼｼUﾄUﾄ
 550 IF H<S THEN LET H=S:LET CURSOR=9,15:PRINT "HIGH SCORE!"
 560 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 560
 570 REM
 580 REM TITLE
 590 REM
 600 LET A$="":LET C=1:POKE $3B61,3,$60:POKE $3B9E,1,1,1:FOR I=1 TO 32:LET A$=A
$+" ":NEXT I
 610 CLEAR :LET CURSOR=8,3:PRINT "= WATER KINGDOM =":LET CURSOR=14,5:PRINT "198
8"
 620 LET CURSOR=6,20:PRINT "HIROSHI ORIGINAL NO.7":LET CURSOR=12,15:PRINT "PUSH
 [S]"
 630 LET CURSOR=RND(31)+1,19:PRINT "O":CALL $3B49:LET CURSOR=0,6:PRINT A$
 640 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 620
 650 POKE $3B61,3,$C0:POKE $3B9E,$BD,$F0,$C:MUSIC POT1V5ｼﾗｿV4ｼﾗｿV3ｼﾗｿV2ｼﾗｿV1ｼﾗｿ
V5
 660 LET G=6:LET S=0:LET B=0:LET R=0
 670 REM
 680 REM ROUND START
 690 REM
 700 CLEAR :LET CURSOR=9,10:PRINT "ROUND";R+1;" START":MUSIC T4P7R
 710 LET C1=0:LET T=300+R*200:LET Y=1:LET P=$2AF:LET R=R+1:LET C=C-1:IF C<2 THE
N LET C=5:LET G=G+1:IF G=15 THEN LET G=6
 720 LET A=$7E:GOTO 80
 730 REM
 740 REM ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ
 750 REM
 760 RESTORE :LET A=$3B49:CLEAR :PRINT "DATA WRITING."
 770 FOR I=1000 TO 1070 STEP 10
 780 LET S=0:FOR J=1 TO 17:READ D$:LET D=VAL("$"+D$):LET S=S+D:POKE A,D:LET A=A
+1:NEXT J
 790 IF S-D<>D THEN PRINT "ERROR IN";I
 800 LET A=A-1:NEXT I:PRINT "ｼｭｳﾘｮｳｼﾏｼﾀ｡":END
 810 DATA 9F,3B,8E,55,55,CE,01,C0,A6,20,81,94,27,06,81,4F,679
 820 DATA 27,02,81,6F,27,09,08,8C,03,C0,26,EC,9E,3B,39,E6,5AA
 830 DATA 00,C1,F9,27,02,C1,9D,27,15,C1,21,22,1B,6F,20,32,55D
 840 DATA 84,03,8B,8D,B7,3B,82,B6,3B,00,A7,00,20,D8,86,9D,6C6
 850 DATA A7,20,20,D2,94,4F,6F,6F,09,A7,00,A7,02,08,6F,20,56A
 860 DATA DF,3D,CE,3B,A5,BD,F0,0C,DE,3D,20,BA,54,31,50,30,77D
 870 DATA C4,55,DA,55,BC,04,7F,00,3B,CE,03,C0,A6,00,B1,9D,717
 880 DATA 27,07,08,8C,03,E0,26,F4,39,7C,00,3B,39,00,00,00,3E8
```



★ベーマガはどこから見ますか？ぼくはもちろん，表紙からです。(神奈川県川崎市・**燃えるお父ちゃん12才**)……
【**影**：そのつぎは，もちろんＯＦだろ。**編**：みなさんは，どこからかな。教えてちょうだい。】

## ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

# ペン太くん！



T.K

### STORY

ペン太君は，ホワイト君とライバル。ところが，ホワイト君のほうが，はるかに人気があるのだ。ペン太君は，くやしくてホワイト君の人形を壊すことにした。

### HOW TO PLAY

あなたは，左下に現れるペン太君を操作して(テンキー)，赤または緑のブロックで，ホワイト君の人形の四方を囲めばいいのです。

1～4面は，赤いブロックで，押すと1個ずつ動きます。5面以降の緑のブロックは，押すと何かにぶつかるまで止まりません。ホワイト君の人形を全部囲んだら左上の出口までいってください。

なお，このゲームには，スコアをつけませんでした。あしからず。

### プログラムについて

短くまとめたつもりですが，いろいろつけたしたら，とんでもなく長くなってしまいました。面データは，左右対称なので半分ですみました。しかし，他にいろいろなデータがあって入力するのがいやになると思いますが，がんばってください。

### 最後に

面は，とっても苦労して作ったので，あなたも苦労して解いてください。じつは，私は1年ほど前にも何回か掲載された者です。今回からペンネームにしました。

キャラクターがへただ！

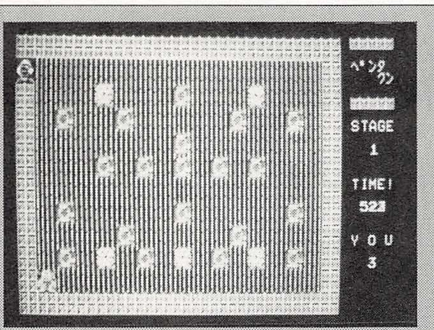
### CHECKER FLAG

Dr.D：おや？このゲーム，どっかで見たなー。

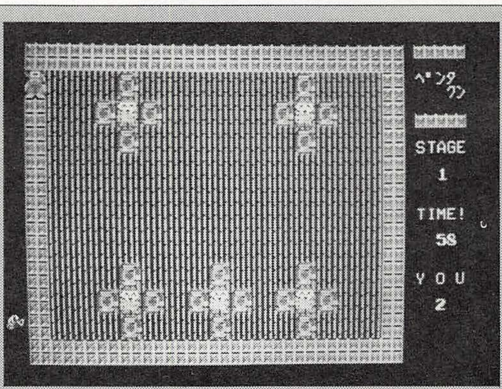
編：87年11月号掲載のPC-8001mkII用「スライム君の家」と同じゲームの進めかたですね。

Dr.D：おー，そうじゃったなー。もう少しくふうがほしかったぞ。他の人のゲームをマネながら勉強していくのはいいことだが，アイデアをそのままマネるのは感心しないな。

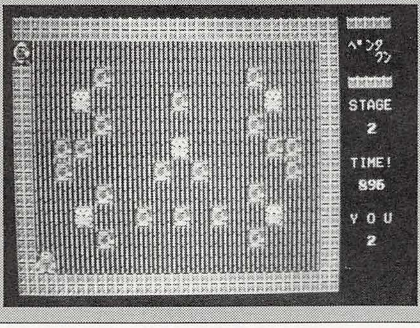
編：これだけプログラムもうまく作ってるのだから，今度はオリジナル・アイデアで挑戦してほしい。




◀《写真1》人形の四方をブロックで囲むんだそうな




▲《写真2》ほら，こうして出口へ向かって面クリア




◀《写真3》これは2面。ブロックの押しかたを考えて

★メガネを買いかえました。その帰り，駅の階段を降りるとき，こけてしまいました。悲しいかな，度が強くて足もとがくらむ。(東京都昭島市・北川雅之16才)……【影：じゃ，目をつぶって歩けば？】

## ペン太くん！のプログラム・リスト

```
100 GOTO 360
110 '
120 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ MAIN
130 '
140 P=PEEK(&HFFE0):VX=((P=183)-(P=190))*2:VY=((P=141)-(P=205))*2
150 LOCATE 36,15:PRINT USING"###";TI;:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 320
160 Z=SCREEN(X+VX,Y+VY):IF Z<>ASC(S$(7)) THEN 200
170 LOCATE X,Y:PRINT S$(7);:X=X+VX:Y=Y+VY:POKE&H7001,35:EXEC&H7002
180 LOCATE X,Y:PRINT S$(1);:GOTO 140
190 '
200 ZX=X+VX:ZY=Y+VY:IF Z=ASC(S$(5)) THEN 260
210 IF Z=ASC(S$(6)) OR Z=ASC(S$(2)) THEN 140
220 IF SCREEN(ZX+VX,ZY+VY)<>ASC(S$(7)) THEN 140
230 LOCATE ZX,ZY:PRINT S$(7);:ZX=ZX+VX:ZY=ZY+VY:POKE&H7001,60:EXEC&H7002
240 LOCATE ZX,ZY:PRINT S$(Z-70);:IF 74-Z THEN 220 ELSE 140
250 '
260 LOCATE X,Y:PRINT S$(7);:LOCATE ZX,ZY:PRINT S$(1);
270 FOR T=4 TO 28 STEP2:FOR W=5 TO 19 STEP2:IF SCREEN(T,W)<>ASC(S$(2)) THEN 300
280 FOR R=0 TO1:FOR Q=0 TO1:U=(((Q=1)-(Q=0))*(R=0))*2:V=(((Q=1)-(Q=0))*(R=1))*2
290 Z=SCREEN(T+U,W+V):IF Z=ASC(S$(3)) OR Z=ASC(S$(4)) THEN NEXT:NEXT ELSE 320
300 NEXT:NEXT:MEN=MEN+1:COLOR 7:LOCATE 14,12:PRINT"CLEAR !";:RESTORE 930
310 GOSUB 390:IF MEN<19 THEN 370 ELSE RESTORE 950:GOSUB 390:GOTO 340
320 A$=CHR$(236):COLOR 7:LINE(2,3)-(31,22),A$,2:LINE(31,3)-(2,22),A$,2
330 RESTORE 920:GOSUB 390:MAN=MAN-1:IF MAN THEN 370
340 POKE&HFFE0,&H64:COLOR 7:END
350 '
360 DIM C$(20):GOSUB 440:DEFINT A-Z:WIDTH 40:MAN=3:MEN=1:POKE&HFFE0,4
370 SCREEN 0,,1:COLOR 7:X=2:Y=21:TI=600-(MEN>4)*100:GOTO 550
380 '
390 READ L$,O$:SL=VAL("&H"+L$):SO=VAL("&H"+O$):IF L$="-1" THEN RETURN ELSE 400
400 POKE &H7000,SL:POKE &H7001,SO:EXEC&H7002:GOTO 390
410 '
420 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ I G
430 '
440 POKE&HFFD4,128:IF PEEK(&H7002) THEN RETURN ELSE RESTORE 760
450 FOR I=&H7000 TO &H701F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
460 POKE&HFFE9,1:POKE&HFFEA,7:FOR I=&HA000 TO &HA7FF:POKE I,0:NEXT
470 RESTORE 870:FOR I=48 TO 57:READ A$:FOR L=0 TO 7:EXEC&HF7A9
480 POKE&HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2)):NEXT:NEXT
490 RESTORE 970:FOR I=65 TO 86:FOR K=1 TO 3:READ A$:POKE &HFFEA,K-(K=3)
500 FOR L=0 TO 7:POKE &HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2))
510 EXEC&HF7A9:NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,0:RETURN
520 '
530 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ SCREEN
540 '
550 RESTORE 740:Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FOR I=1 TO 7
560 FOR J=1 TO 2:READ A$(J):NEXT:S$(I)=A$(1)+Z$+A$(2):NEXT
570 LOCATE 35,3:PRINT"ﾍﾟﾝﾀ"CHR$(29)CHR$(31)"ｸﾝ";
580 RESTORE 750:FOR I=8 TO 18 STEP 5:READ A$:LOCATE 35,I:PRINT A$;:NEXT
590 POKE 278,32:A$=STRING$(5,85):LOCATE 35,1:PRINT A$;:LOCATE 35,6:PRINT A$;
600 FOR I=0 TO 32 STEP 2:LOCATE I,1:PRINT S$(6);:LOCATE I,23:PRINT S$(6);:NEXT
610 FOR I=3 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "UU";STRING$(30,86);"UU";:NEXT
620 LOCATE 0,3:PRINT S$(5);:'LOCATE 36,10:PRINT MEN;:LOCATE 36,20:PRINT MAN;
630 LOCATE 36,10:PRINTUSING"##";MEN;:LOCATE 36,20:PRINTUSING"##";MAN;
640 '
650 RESTORE 780:FOR I=1 TO MEN-1:READ A$,B$:NEXT:READ A$,B$
660 FOR I=1 TO 7:C$(I)=MID$(A$,I*2-1,2):C$(14-I)=C$(I):NEXT
670 FOR I=8 TO 13:A$=A$+C$(I):NEXT:QW=4+(MEN>4)
680 FOR I=1 TO 13:M=19:K=128:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2))
690 FOR J=1 TO 8:L=-(A>=K):IF L THEN A=A-K:LOCATE I*2+2,M:PRINT S$(QW);
700 K=K/2:M=M-2:NEXT:NEXT:A$="":FOR I=1 TO 5
710 T=VAL("&H"+MID$(B$,I*2-1,1))*2+2:W=VAL("&H"+MID$(B$,I*2,1))*2+3
720 LOCATE T,W:PRINT S$(2);:NEXT:RESTORE 900:GOSUB 390:POKE&H7000,20:GOTO 140
730 '
740 DATA AB,CD,EF,GH,IK,LM,JN,OP,QR,ST,UU,UU,VV,VV
750 DATA STAGE,TIME!,Y O U
760 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
770 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
780 DATA A200084288002D,31B13878B8,1808A500401042,22C27427C7
790 DATA 1500A802A80000,71761878D8,444444000022FC,71539335B5
800 DATA 6A000000825500,7274567696,9F100400008100,6282736484
810 DATA 4100C901D08110,72648446A6,4CC406C850942C,723575B577
820 DATA EF018002013882,5393755797,D75000400080A0,31517191B1
830 DATA A510A500A500ED,22C27525C7,94000919099500,244874C4A8
840 DATA D1010041029540,317478B172,8100A928A884B0,141675D4D6
850 DATA 3C003C00408010,271878C7D8,39080001815500,7254749476
860 DATA 54005400542810,712848A8C8,FF0000814012B1,34537493B4
870 DATA 1C2663636321C00,0C1C0C0C0C0C3F00,3E63071E3C707F00
880 DATA 3F060C1E03633E00,0E1E36667F060600,7E607E0303633E00
890 DATA 1E30607E63633E00,7F63060C18181800,3C62723C4F433E00,3E63633E03063C00
900 DATA C8,80,64,98,46,91,46,91,30,91,29,98,30,AA,96,98,96,C3,96,FF,C8
910 DATA 80,64,98,30,91,30,91,30,91,30,98,30,AA,96,C3,96,98,96,C3,-1,-1
920 DATA 64,5F,64,64,64,70,46,5F,98,80,64,70,64,64,64,55,C8,5F,-1,-1
930 DATA 46,C3,64,C3,46,AA,64,C3,64,E4,64,D7,64,C3,64,AA
940 DATA 46,98,46,AA,64,C3,64,B4,64,AA,64,98,C8,91,-1,-1
950 DATA 78,98,64,AA,96,C3,64,98,46,AA,78,C3,64,AA,96,98,32,C3,32,AA,46,98,46
960 DATA 98,50,98,64,91,46,98,46,C3,46,C3,46,98,64,98,96,AA,64,C3,78,C3,-1,-1
970 DATA 070F1D1F1F183B7F,0816040600070460,80C6E46600070400
980 DATA E0F038F8FA1AC9F9,12E820E002E23200,03E327E602E23200
990 DATA F8FAFEBE3E330000,E7C5C181010C7EFC,00000040400C7EFC
1000 DATA 1F5F7F7373CD0000,E6A78F8382307E3F,0000000C0C307E3F
1010 DATA 40045F79761F465B,00001F39361F263B,0FFB1F39361F263B
1020 DATA 03C9FDCEB5FD3961,0200FECCB6FE3A64,FA36FECCB6FE3A74
1030 DATA 246363675F285040,2C7F7F2F3F00003F,0B1C1C08200F1F00
1040 DATA 11F1F3FCF9494541,1EFE565CFA02023E,EE0E0400027A3E00
1050 DATA 55404700070E0001,2220200700000600,222F3F2F7F69696F
1060 DATA 55404F08070E0E08,222F1F287F69696F,2220000700101010
1070 DATA 5505E502C1710181,220202E000006000,22F2FAF4FE96A6F6
1080 DATA 01060803402F5055,0000060007002022,6E6A6A7F2F1F2F22
1090 DATA 816111C201F50555,00006000E2020222,F6A6A6FCF6FAF222
1100 DATA 5505F502E1117111,22FAFA14FE9696F6,220A02E000080808
1110 DATA 080E0E07572F5055,6F69696F381F2F22,1010100007002022
1120 DATA 117171E019F50555,F69696F61EFAF222,0F0F0F00E2020222
1130 DATA 0003070F18307070,D06A3C8010204000,0001030708 1F3474
1140 DATA 00C0E0F018C0E01E,0B563C1008040200,0080C0E010E82C9E
1150 DATA 70703010083F6BD0,0040201008040200,7734140F00030100
1160 DATA 3E1C080000DC960B,0002040801020400,BE9C28E000C0B000
1170 DATA 0000663C183C6600,81FF99C3E7C399FF,81FF9981818199FF
1180 DATA 4444444244244444,2222222022022222,2222222022022222
```

評…もう，ひな祭りだなー(影)



by 真田靖之

★O君がアウトランでケムリだしをしながら花畑をつっきったら，N君が「花を大切にしなさい」と思わず叫んでいた。(群馬県前橋市・のどまん15才)……【影：そのN君とやら，美化委員やってない？】

## ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

# トランポリン・パニック



ミトッチ

### ◉内　容

トランポリンではねるマリオを操って，トリをやっつけるゲームです。

### ◉遊びかた

✚ボタンの左右でとなりのトランポリンに移ります。Ⓐボタンを押すと，マリオの上向きと下向きが逆になり，チェンジが一つ減ります。ラウンド・スタート時，チェンジは10です。

トランポリンは3回はねるごとに青(10点)→黄(20点)→赤(30点)と色が変わって，最後には消えてしまいます。

左右から飛んでくる赤トリ(50点)，青トリ(10点)は，足でキックするとやっつけることができます。画面左下のトリの数だけやっつけると，ラウンド・クリアです(1面は10，ラウンド・クリアごとに5ずつ増える)。

トランポリンからトランポリンにつく間に，トリをまとめてやっつけると，点数は2倍，4倍，8倍，16倍…とアップします。

上から降りてくるファイアーは，足でキックすると30点で，チェンジが二つ増えます。ファイアーがトランポリンにつくと，トランポリンがあったところはなくなり，トランポリンがなかったところは青いトランポリンが現れます。

ときどきファイアーがニタニタに化けるときがあります。そのニタニタを3匹やっつけると，マリオが1人増えます。

また，3面ごとにボーナス・ラウンドがあります。そのときは赤いトリしかでないので，高得点のチャンスです。

木の葉に足からつくと100点入ります。

### ◉ミスについて

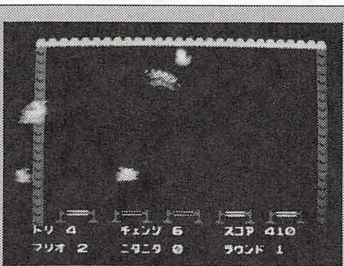
- 木の葉，トランポリンに頭から突っ込んだとき。
- 左右の木にぶつかったとき。
- ファイアー，ニタニタ，トリに頭からぶつかったとき。
- トランポリンがないところに落ちたとき。

《第1表》変 数 表

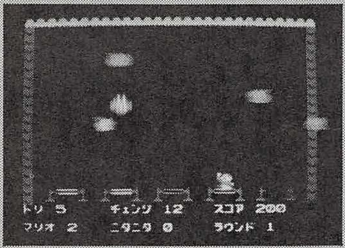
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y | マリオの座標 |
| A，B | マリオの左右移動用 |
| V，J | マリオの上下移動用 |
| O | トリの数 |
| P | チェンジの数 |
| M | マリオの数 |
| U | ニタニタの数 |
| S | スコア |
| H | ハイスコア |
| R | ラウンド |
| Z | トリの点数 |
| W | 効果音など |
| N( ) | トランポリン |



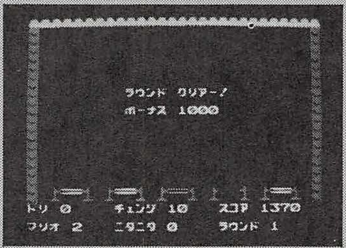

◀《写真1》トランポリン・パニックのタイトル画面。もう少しタイトル文字にも凝ってみようネ




◀《写真2》ジャンプの高さとトリの移動スピードのタイミングをとるのがポイントだ




◀《写真3》左側にニタニタ登場。3匹やっつけるとマリオがエクステンドするぞ




◀《写真4》10羽のトリさんをやっつけてラウンド・クリア！2面は15羽やっつけなければならない

★電波新聞社からとどいた小包みを開けると影さんが入っていたので，箱を閉じたら爆発した(実話)。(千葉県東金市・ＸＬII-Ｓ13才)……【編：せっかく影さんを送り込んだのになぁ。影：私は特殊工作員か!!編：あぶねー。】

| Y \ X | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 | 131 |
| 1 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 2 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 3 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 4 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 5 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 6 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 7 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 8 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 9 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 10 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 11 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 12 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 13 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 14 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 15 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 16 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 17 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 18 | 140 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 140 |
| 19 | 140 | | K40 | J30 | J30 | K30 | | K40 | J30 | J30 | K30 | | K40 | J30 | J30 | K30 | | K40 | J30 | J30 | K30 | | K40 | J30 | J30 | K30 | | 140 |
| 20 | 140 | | K10 | | | K10 | | K10 | | | K10 | | K10 | | | K10 | | K10 | | | K10 | | K10 | | | K10 | | 140 |

《第１図》トランポリン・パニックのＢＧグラフィック

**トランポリン・パニックのプログラム・リスト**

```
10 SPRITEON:CGSET,0:POKE&H4015,15:FORI=0TO3:READA:PALETBI,13,48+(I=1)*7,A,23:NEX
T:DATA33,40,37,13
20 S=0:U=0:R=1:M=2:VIEW:LOCATE9,5:PRINT"ﾄﾗﾝﾎﾟﾘﾝ ﾊﾟﾆｯｸ":LOCATE9,9:PRINT"ﾊｲｽｺｱ"H:L
OCATE9,13:PRINT"BY ﾐｯﾁ"
30 IFSTRIG(0)<>1 GOTO30
40 GOSUB280:A=0:V=6:J=0:O=R*5+5:P=10:X=120:Y=127
50 VIEW:LOCATE0,21:PRINT"ﾄﾘ"O"    ﾁｪﾝｼﾞ"P"    ｽｺｱ"S:PRINT:PRINT"ﾏﾘｵ"M"    ﾆﾀﾆﾀ"U"
  ﾗｳﾝﾄﾞ"R;
60 Y=Y+V:I=STICK(0)AND3:IFI IFA-V=6 A=15-I*10:B=-7
70 IFA X=X+A:Y=Y-V+B:B=B+2:IFB=9 A=0:V=-V
80 I=STRIG(0):IFI=8 IFT=0 IFP SPRITEJ:J=1-J:P=P-1:LOCATE12,21:PRINTP" ":W=249:GO
SUB300
90 T=I:SPRITEJ,X,Y
100 IFY=163 V=-V:I=X/40-1:POKE&H450+I,PEEK(&H450+I)+1:I=PEEK(&H450+I):Z=10:COLOR
X/8-2,19,I/3:COLORX/8,19,I/3:S=S-(I<10)*((I-1)/3+1)*Z:GOSUB290:W=142:GOSUB300:IF
I=10 OR J GOTO250
110 IFY=25 IFA=0 V=-V:S=S+J*100:GOSUB290:W=138:GOSUB300:IFJ=0 GOTO250
120 IFX=20 OR X=220 GOTO250
130 FORI=0TO3:IFMOVE(I)=0 W=-(RND(10)=0 OR R MOD3=0):POKE&H455+I,W*4+1:DEFMOVE(I
)=SPRITE(15,I/2*4+3,RND(3)+1,128,0,W*3):POSITIONI,248,RND(64)+(I MOD2)*64+31:MOV
EI
140 IFABS(XPOS(I)-X)>12 OR ABS(YPOS(I)-Y)>12 GOTO170
150 IFSGN(YPOS(I)-Y)=J*2-1 I=3:NEXT:GOTO250
160 ERAI:S=S+PEEK(&H455+I)*Z:Z=Z*2:GOSUB290:O=O-1:LOCATE2,21:PRINTO" ":W=179:GOS
UB300:IFO=0 GOTO240
170 NEXT:IFMOVE(4) GOTO200
180 IFYPOS(4)=163 W=XPOS(4)/8:I=-(PEEK(&H450+W/5-1)<9)*3:COLORW-2,19,I:COLORW,19
,I:POKE&H450+W/5-1,I*3
190 G=-(RND(10)=0)*6+5:DEFMOVE(4)=SPRITE(G,5,RND(3)+2,70,0,3):POSITION4,RND(5)*4
0+40,23:MOVE4
200 IFABS(XPOS(4)-X)>12 OR ABS(YPOS(4)-Y)>12 GOTO60
210 IFSGN(YPOS(4)-Y)=J*2-1 GOTO250
220 ERA4:POSITION4,0,0:S=S+30:GOSUB290:P=P+2:LOCATE12,21:PRINTP" ":W=128+G-(G-U=
9)*80:GOSUB300:IFG=11 U=U+1:U=U MOD3:LOCATE12,23:PRINTU" ";:IFU=0 M=M+1:LOCATE3,
23:PRINTM;
230 GOTO60
240 GOSUB280:LOCATE9,8:PRINT"ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱｰ!":LOCATE9,10:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ"P*100:S=S+P*100
:GOSUB290:POKE&H4000,127,143,0,9:PAUSE200:R=R+1:GOTO40
250 FORI=0TO7:W=131:GOSUB300:SPRITEJ,X,Y:PAUSE10:SPRITEJ:PAUSE10:NEXT:M=M-1:IFM+
1 GOTO40
260 GOSUB280:LOCATE10,9:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ":PAUSE200:IFS>H H=S
270 GOTO20
280 FORI=0TO4:DEFSPRITEI,(0,1,0,0,I)="":ERAI:POSITIONI,I,I:POKE&H450+I,0:NEXT:PO
KE&H680,12,13,14,15,14,15,12,13:RETURN
290 LOCATE21,21:PRINTS:RETURN
300 POKE&H4000,134,W,0,9:RETURN
```

★ハイテク講座(初級編)：コーラの泡はビールとちがってすぐ消えてしまいます。そこで，塩を入れるとビールのようになります。(群馬県前橋市・ＺＥＯ14才)……【影：それにしょう油を大サジ３杯入れるとおいしいゾ！】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

# 宇宙人全滅作戦

（うちゅうじんぜんめつさくせん）

中村　秋久



## ★ストーリー

美しい輝きを保ち，六つの星からなる惑星AKI。

六つの種族の宇宙人は，惑星侵略軍を結成し，惑星AKIを侵略しようとしている。このままでは惑星が危ない…。そして侵略軍は並みの強さではなかった。

惑星AKIは，緊急惑星会議を開きプロジェクトB（宇宙人全滅作戦）を計画したが，それを実行できるのはニュータイプの惑星人しかいなかった…。

それを実行できるのは，ニュータイプのあなたです。さあ！スターシップに乗り越み宇宙人全滅作戦を成功させてください。

## ★内　容

スターキラーがやってくるのでやっつけて，ときどきやってくる長官のスターキラーもやっつけてください。長官のスターキラーをやっつけると，長官が逃げていきますのでやっつけてください。

もし，逃がした場合は，長官が分身の術を使って逆襲にきますが，本物を見わけることはニュータイプのあなたには簡単だと思います。

そして，長官7人をやっつけるとそのステージはクリアです。その後のステージは，隕石が降ってくるのに耐えて，ボス機を倒せばステージ・クリアで一つ星を守ったことになります。

※ボス機が光っているときは，攻撃してもダメージを与えられません。

## ★操作方法

✚ボタンでスターシップを上下左右に，Ⓐボタンでミサイル発射。隕石が降ってくる面では✚ボタンの上下だけなので注意してください。

## ★プログラムのしくみ

効果音とスクロール以外すべてBASICでプログラムしています。それとSTICK文を三つも使ってスピードを確保しています。

## ★改造のアドバイス

メモリがぎりぎりなので，必ずセーブして，変数表を参考にして改造してください。

## ★次回作

次回はドラゴンスピリットもどきにチャレンジします。

## ★入力の注意

リスト中のh0，h1，g5，g6，k5にはキャラクタテーブルBのキャラが入ります。

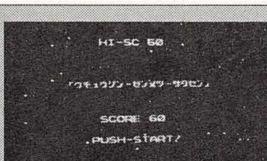
KEY1，CHR$(208) ⏎

と定義し，ファンクション・キーで入力してください。キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

h0……208　　h1……209
g5……205　　g6……206
k5……237

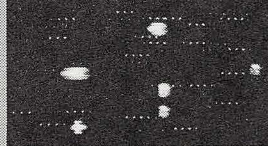
《第1表》変 数 表

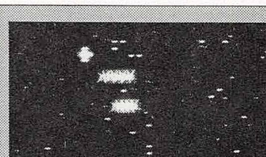
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y | スターシップ |
| XK，YK | スターキラー |
| XM，YM | ミサイル |
| XG，YG | レーザー |
| XB，YB | ボス機 |
| X3，Y3，X2，Y2 | 隕石 |
| HT | ミサイルが宇宙人に当たった数 |
| YU | ボス機にミサイルを当てた数 |
| CR，SP | 宇宙人またはそのスピード |
| N | 隕石の速さ |
| B | スクロールの速さ |




▲《写真1》宇宙人全滅作戦のタイトル画面

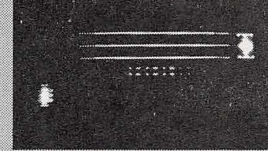
▼《写真2》長官が乗ったスターキラーを撃って，逃げる長官を倒していこう





▲《写真3》つぎの場面は，高速で飛んでくる隕石を上下にかわし続けよう

▼《写真4》そして最後は，ボス機との対決だ。突然体当たりもしてくるので要注意



★自転車で，トロトロ前を走っていたバイクを追いぬいた。そのバイクにはおばさんとサングラスをかけたやつが乗っていて，ぬきかえしながら笑っていた。(長崎県佐世保市・奥川浩光14才)……【編：もしや。】

## 宇宙人全滅作戦のプログラム・リスト

```
10 POKE&H4015,&HF:CGSET1,1:CLS
20 SCREEN0,1CLS:PALETB&H0,14,48,18,41:GOSUB880
30 LOCATE9,2PRINT"HI-SC";HI"0":LOCATE5,8PRINT"「ウチュウジ"ン-ゼ"ンメツ-サクセン」":LOCATE8,16PR
INT"PUSH-START!":LOCATE9,13PRINT"SCORE";SC"0"
40 FORI=0TO255:POKE&H2005,I:POKE&H2005,0:NEXT
50 IFSTRIG(0)<>1SC=0LF=5CR=0A=0G=0GOTO50
60 SPRITEON:CLS0CLS
70 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)="ト"デ"ヒ"ハ""
80 FORE=2TO3:DEFSPRITEE,(0,1,0,0,0)="©X÷ファ":NEXT
90 DEFSPRITE1,(2,1,0,1,0)="h0h1h0h1"
100 DEFSPRITE5,(1,1,0,0,0)="キ"ク"ケ"コ""
110 DEFSPRITE6,(1,1,0,0,1)="ゥェケ"コ""
120 DEFSPRITE7,(1,1,0,0,0)="ケ"コ"ゥェ"
130 SCREEN0,0
140 DEFMOVE(0)=SPRITE(10,0,3,3,0,3)
150 GOSUB680:SCREEN0,1:GOSUB880
160 SP=2AT=0N=5B=10=0YU=0:GOSUB860
170 VIEW
180 S=STICK(0):T=STRIG(0)
190 IFS=1ANDX<200X=X+6
200 IFS=2ANDX>40X=X-6
210 IFS=4ANDY<165Y=Y+6
220 IFS=8ANDY>30Y=Y-6
230 SPRITE0,X,Y:POSITION0,X,Y
240 IFCRASH(0)>1GOSUB830:VIEW
250 IFT=8ANDAM=0ANDH=1AM=1H=0XM=X:YM=Y:POKE&H4001,129,9,8
260 IFAM=1XM=XM+16:SPRITE1,XM,YM:POSITION1,XM,YM:IFXM>230SPRITE1:CAN1:AM=0YM=250
270 IFT=0H=1
280 POKE&H2005,BG:POKE&H2005,0:BG=BG+7IFBG>255BG=0
290 IFMOVE(6)=0E=6SR=1GOSUB590
300 IFMOVE(7)=0E=7SR=2GOSUB590
310 IFCRASH(6)=1Z=3X0=XPOS(6)Y0=YPOS(6):CAN6:GOTO490
320 IFCRASH(7)=1Z=3X0=XPOS(7)Y0=YPOS(7):CAN7:GOTO490
325 IFJ=1J=0SPRITE2
330 ONK GOTO550
340 IFRND(40)=4ANDU<2ANDK=0GOTO540
350 ONU GOTO380,420
370 GOTO180
380 IFCRASH(2)=1GOSUB460
390 IFXPOS(2)>245CAN2:MV=1GOTO600
400 IFHT=A+7GOTO470
410 GOTO180
420 IFCRASH(5)=1GOSUB460
430 IFHT=A+7GOTO470
440 IFMOVE(2)=0CAN2,3,4,5:MV=0U=0HT=0
450 GOTO180
460 AM=0YM=250SPRITE1:CAN1:POKE&H4001,0:POKE&H4000,&HDF,139,1,1:HT=HT+1:RETURN
470 CUT2,3,4,5:PAUSE7:CAN2,3,4,5:HT=0MV=0U=0AT=AT+1SC=SC+5:IFAT=7AT=0GOSUB630:PA
USE100:GOTO690
480 GOTO180
490 SPRITE2,X0,Y0:POKE&H400C,8,12,13,8
500 AM=0YM=250J=1SC=SC+1CAN1:SPRITE1
510 IFMV=0ANDZ=1GOTO530
520 GOTO180
530 DEFMOVE(2)=SPRITE(CR,3,SP,99,0,0)POSITION2,X0,Y0:MOVE2:MV=1U=1:GOTO180
540 DEFMOVE(5)=SPRITE(0,0,1,1,0,1)K=1YK=RND(115)+5
550 AY=AY-3:XK=(AY*AY/25)YK=YK+1:POSITION5,XK,YK:SPRITE5,XK,YK
560 IFAY=-79AY=80XK=0K=0SPRITE5
570 IFCRASH(5)=1AY=80K=0SPRITE5:CAN5:X0=XK:Y0=YK:XK=0Z=1SC=SC+3:GOTO490
580 GOTO350
590 DEFMOVE(E)=SPRITE(8,7,SR,120)POSITIONE,240,RND(140)+30:MOVEE:RETURN
600 SP=RND(4)+1U=2
610 FORM=2TO5:YY=RND(135)+30:DEFMOVE(M)=SPRITE(CR,7,SP,123,0,0)POSITIONM,245,YY:
MOVEM:NEXT
620 GOTO180
630 PAUSE200:GOSUB860:SCREEN0,0G=G+1LOCATE7,4PRINT"STAGE";G;" CLEAR!"
640 XP=X:YP=Y:FORP=0TO15:POKE&H400C,15,12,P,8:FORF=0TO10:SPRITE0,XP,YP:XP=XP+1:P
ALETB&H0,RND(60),48,18,41:NEXT:NEXT:SPRITE0:PALETB&H0,14,48,18,41
650 LOCATE4,23PRINT"LET'S TRY NEXT STAGE"
660 FORI=0TO20:LOCATE0,23PRINT" ":NEXTPAUSE150CLS
670 IFO=1RETURN
680 SCREEN0,0:CLS:LOCATE9,12PRINT"LEFT";LF:LOCATE8,15PRINT"SCORE";SC"0":PAUSE200
:CLS:LOCATE10,10PRINT"READY?":RETURN
690 VIEW:SPRITE0,X,Y:GOSUB820
700 S=STICK(0)
710 IFS=4ANDY<165Y=Y+5
720 IFS=8ANDY>30Y=Y-5
730 SPRITE0,X,Y:POSITION0,X,Y
740 POKE&H2005,BG:POKE&H2005,0:BG=BG+B:IFBG>255BG=0
750 X2=X2-N:X3=X3-N-3
760 IFX2<30X2=230Y2=RND(9)*18+30:GOSUB820:AS=AS+1
770 IFX3<30X3=230Y3=Y:GOSUB820
780 IFAS=6AS=0B=B+1N=N+1IFB=150=1GOSUB660:GOTO910
790 SPRITE2,X2,Y2:POSITION1,X2,Y2:SPRITE3,X3,Y3:POSITION2,X3,Y3
800 IFCRASH(0)>0GOSUB830:VIEW:GOSUB820
810 GOTO700
820 POKE&H4000,171,149,1,10:RETURN
830 POSITION0,X,Y:POKE&H400C,&HF,12,15,8:GOSUB860:MOVE0:PAUSE100:ERA0:LF=LF-1
840 CGSET,1:IFLF=0GOTO890
850 GOSUB680:PAUSE100:CLS:RETURN
860 X=60Y=103AY=80K=0XK=0MV=0YM=250XG=0YG=71XB=235YB=100W=1XA=250HT=0U=0AM=0H=0X
3=250X2=250Y2=50Y3=150
870 FORD=0TO7:SPRITED:NEXT:CAN1,2,3,4,5,6,7:RETURN
880 FORI=0TO20:LOCATERND(28),RND(20)PRINT"g5":LOCATERND(28),RND(20)PRINT".":LOCA
TERND(28),RND(20)PRINT"g6":NEXT:RETURN
890 SCREEN0,0CLS0CLS1CLS:IFHI<SC HI=SC
900 LOCATE10,10PRINT"GAME OVER":GOTO20
910 GOSUB870:SCREEN0,0:CLS1:CLS0:CLS:SCREEN0,1
920 FORI=1TO5STEP2:FORL=30TO31:POKE&H48,L,17+I+(L>29):PRINT"kSkSkSkSkSkSkSkSkS
kSkSkSkS":NEXT:NEXT
930 SPRITE6,XB,YB:SPRITE7,XB,YB+16
940 S=STICK(0):T=STRIG(0)
950 IFS=1ANDX<200X=X+6
960 IFS=2ANDX>40X=X-6
970 IFS=4ANDY<165Y=Y+6
980 IFS=8ANDY>30Y=Y-6
990 SPRITE0,X,Y:POSITION0,X,Y
1000 IFT=8ANDAM=0ANDH=1H=0AM=1XM=X:YM=Y:POKE&H4001,129,9,8
1010 IFAM=1XM=XM+17:SPRITE1,XM,YM:IFXM>230SPRITE1:AM=0YM=250
1020 IFT=0H=1
1030 ONW GOTO1110,1140,1170,1190,1220
1040 IFW>0IFRND(40)=5W=3PALETS 1,14,48,16,33
1050 IFW<3ANDRND(80)=8W=5
1060 IFABS(XM-XB)<20ANDABS(YM-YB-9)<9AM=0YM=0YU=YU+1:SPRITE1:POKE&H4000,&HFF,&H8
3,&HA2,&H8
1070 SPRITE6,XB,YB:SPRITE7,XB,YB+16:POSITION2,XB,YB:POSITION3,XB,YB+16
1080 IFYU=A+10A=A+3GOTO1250
1090 POKE&H2005,XG:POKE&H2005,YG
1100 GOTO940
1110 YG=YG+4YB=YB-4
1120 IFYB<25W=2
1130 GOTO1040
1140 YG=YG-4:YB=YB+4
1150 IFYB>160W=1
1160 GOTO1040
1170 XG=XG+15:POKE&H4005,&H94,&H24,&H0,&H0:IFXG=60W=4YA=YB+10
1180 GOTO1090
1190 IFABS(X-XA)<62ANDABS(Y-YA)<25GOSUB830:GOTO940
1200 XG=XG+15XA=XA-15:POKE&H4005,&H9B,&H24,&H0,&H0:IFXG>255W=RND(2)+1XG=0XA=250:
PALETS 1,14,16,0,1
1210 GOTO1090
1220 AY=AY-3:XB=(AY*AY/25):IFAY=-79AY=80XB=235W=RND(2)+1
1230 IFCRASH(0)>1GOSUB830
1240 GOTO1060
1250 SPRITE2,XB-5,RND(47)+YB-15:SPRITE3,XB+5,RND(47)+YB-15
1260 POKE&H400C,15,12,RND(3)+12,8:PALETB 0,RND(20),0,0,0
1270 ED=ED+1
1280 IFED=150CR=CR+1ED=0LF=LF+3:GOSUB630:GOTO60
1290 IFED=149ANDCR=5END
1300 GOTO1250
```



★……あー……あー……。ただいまマスクのテスト中。(東京都武蔵野市・**私は影さんを見た13才**)……【**影**：どれどれ，今日も私のマスクは調子がいい。**つぐ美**：なんか黄ばんでますよ。**影**：うすい黄色でせまってみました。】

# ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

# 住宅(じゅうたく)ローン

寺井　章



## ◆ストーリー

「そろそろアパート暮しにさよならしましょうよ。あなたが，もう少し働いてくれたら家なんて，ちょちょいのちょいなのに」このひとことに発奮したマリオは，頭金○○万円，残りはローンという家を郊外に建ててしまった。

はたして，無事にマイホームになるか？

## ◆遊びかた

トリさんの落とすブロックをジャンプで受け取り，ハシゴを登って屋上から積んでください。

ブロックは何個でも受け取れますが，1個受け取るごとにジャンプ力が落ちます。あまり欲ばると地上のカメさんをかわせなくなるので，注意してください。

ブロックを受け取るごとに財産が増え，積むごとにローンが減ります。

破産（財産がゼロ）するとゲーム・オーバーで，返済（ローンがゼロ）するとハッピー・エンドです。

なお，レディのところへブロックがでたときは，それを取らないとブロックは増えません。ジャンプは地上のみです。

## ◆操作方法

✚ボタンで左右に移動，Ⓐボタンでジャンプとブロックを積みます。

## ◆入力の注意

リスト中のm6，h3，h2，j0，i7には，キャラクタテーブルBのキャラが入ります。

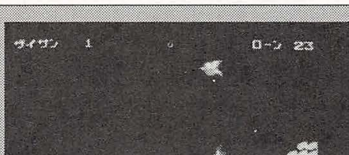
KEY1，CHR$(254) ↵

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。キャラクタ・コードは，つぎのとおりです。

m6……254　　h3……211
h2……210　　j0……224
i7……223

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y | マリオ |
| XA，YA | トリさん |
| XB，YB | ブロック |
| P | 財産 |
| V | ローン |
| Q | ブロックを受け取った数 |
| E | 地上か屋上か |
| U，J | ジャンプ用 |
| M | マリオの向き |



▲《写真1》トリさんが落とすブロックを受け取って，マイホームを建てよう



▼《写真2》財産が0になると家がくずれてレディがずっこけちゃう

住宅ローンのプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO650
20 VIEW:SPRITE ON:CGSET1,0:PLAY"T103Y2"
30 FOR I=0 TO 6:DEF SPRITE I,(3+(I>4),-(I<6),0,-(1<I)+(I>3),0)="":NEXT
40 POKE&H680,0,1,2,3,4,5,6,7,1,0,3,2,5,4,7,6,64,65,66,67,225,213,225,214,214
50 DEF MOVE(2)=SPRITE(1,7,1,5,0,3):POSITION 2,210,155:MOVE2:PAUSE3:CUT2
60 DEF MOVE(3)=SPRITE(13,3,1,1,0,3):POSITION 3,100,167
70 X=170:Y=167:B=1:C=2:D=3:XA=40+RND(100):YA=40:YB=40:P=5:V=28
80 '* トリサン *
90 XA=XA-2+RND(4):SPRITE4,XA,YA
100 XK=XA/8-1:YK=YB/8-2:IF SCR$(XK,YK)<>"m6" THEN120
110 LOCATE XK,YK:PRINT"h3":V=V+1:P=P-3:W=5:GOSUB380
120 YB=YB+3:SPRITE5,XA,YB:MOVE3
130 '* マリオ *
140 IF X<15 GOSUB320:GOTO90
150 IF U=1 THEN Y=Y+J:J=J+1:X=X+2+4*(M=1):U=-(J<9-Q):GOTO180
```

★380円でいろいろなことがわかるベーマガは，僕の先生でもあるし，僕の友達でもある。（静岡県浜松市・谷口良二13才）……【影：それじゃ，私は君の師匠でもあるし，親友なわけだ。ぐはははは，そうかそうか。編：？】

| Y \ X | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | ザ | イ | サ | ン | | | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | ロ | ー | ン | | 2 | 8 |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | I03 | I03 |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | I03 | I03 | I03 |
| 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | I03 | I03 | I03 | I03 |
| 14 | | H23 | H23 | H23 | H23 | H23 | H23 | H23 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | H53 |
| 15 | H23 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | H53 |
| 16 | H23 | H33 | H33 | H13 | H33 | H33 | H13 | H33 | H33 | H23 | H23 | | | | | | | | | | | | | | | | | H53 |
| 17 | H23 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | H33 | L63 | L63 | | | | | | | | | | | | | | | | | H53 |
| 18 | H23 | H33 | H33 | H13 | H33 | H33 | H13 | H33 | H33 | | C33 | | | | | | | | | | | | | | H43 | H43 | | H53 |
| 19 | H23 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | M63 | | C33 | | | | | | | | | | | | | | H53 | D33 | | H53 |
| 20 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 | F23 |

《第1図》住宅ローンのBGグラフィック

```
160 IF E=1 THEN Y=126:GOSUB490:R=0:GOTO230
170 Y=167:IF STRIG(0)=8 THEN U=1:J=-8+Q
180 IF ABS(X-XPOS(3))>8 OR Y<155 THEN200
190 SPRITE6:Q=0:U=0:E=1:X=75:PLAY"YOC1RGY2":P=P-5:GOSUB400
200 IF Q<0 THEN Q=1+2*(X<195):GOTO230
210 IF ABS(X-XA)>7 OR ABS(Y-YB)>7 THEN230
220 IF Y<147+4*Q THEN Q=Q+1:P=P+1:W=0:GOSUB380
230 ON STICK(0) GOTO250,270
240 ON M+1 GOTO260,280
250 X=X-4*(X*E<75):M=0
260 SPRITE C,X,Y:SWAP C,D:SPRITE A:SPRITE B:SPRITE C:GOTO290
270 X=X-4:M=1
280 SPRITE B,X,Y:SWAP A,B:SPRITE B:SPRITE C:SPRITE D
290 IF Q>0 THEN SPRITE6,X+8*M,Y-Q*2
300 GOTO90
310 '* ハシゴ" ノ マリオ *
320 IF MOVE(E)=-1 RETURN
330 IF M=0 THEN CAN E:X=20:U=0:RETURN
340 FOR I=0 TO 3:SPRITE I:NEXT:E=1-E/1:IF Q>0 SPRITE6
350 FOR N=0 TO 1:DEF MOVE(N)=SPRITE(0,5-4*N,1,18,0,3)
360 POSITION N,13,136+31*N:NEXT:MOVE E:M=0:RETURN
370 '* ザ"イサン *
380 POKE&H4015,15:POKE&H4000,64,5,145,W:YB=YA
390 LOCATE26+(V>9),0:PRINTV
400 LOCATE5+(P>9),0:PRINT P:IF P>0 RETURN
410 '* オワリ *
420 PAUSE30:POKE&H4015,15:POKE&H4000,8,245,245,8
430 PAUSE90:PLAY"O1YOF1R5#B2:T103G1R5B3"
440 DATA "    ","h2h2h2"," ","m6","j0i7"
450 FOR I=0 TO 4:READ A$:LOCATE 5-5*(I>1),14+I-(I>1):PRINT A$:NEXT
460 IF Q<0 THEN SPRITE6,197,175
470 ERA3:MOVE2:GOTO610
480 '* フ"ロック ツム *
490 IF STRIG(0)<>8 OR Q<1 RETURN
500 IF SCR$(X/8-1,19-R)<>"h3" AND R<5 THEN R=R+1:GOTO500
510 IF R=5 RETURN
520 PLAY"E1":SPRITE6:LOCATE X/8-1,19-R:PRINT"m6"
530 Q=Q-1:V=V-1:P=P+1:GOSUB390:IF V>0 RETURN
540 '* ヤッタ *
550 ERA3:FOR I=4 TO 6:DEF SPRITE I,(3,1,0,0,0)="":NEXT
560 POKE&H690,224,225,226,227,228,229,230,231,28,29,30,31
570 FOR I=0 TO 10:LOCATE11,8:PRINT LEFT$("ミナオシタワァ !",I)
580 FOR L=4 TO 5:SPRITE L,102+8*I,90-16*(L=5):NEXT
590 IF I=0 THEN PLAY"R9G5R6AGRFEDC8R":ERA2
600 SPRITE6,115+8*I,99-3*(I MOD2):PLAY"C1R3":NEXT
610 PAUSE60:LOCATE0,22:PRINT"スコア ";SC+(28-V+Q)*10-P*10*(P>0)
620 IF STRIG(0)<>1 THEN620
630 RUN
640 '* エラーショリ *
650 IF X>230 THEN X=230:RESUME
660 IF XK<0 THEN XK=27:XA=180:RESUME
670 IF YB>160 AND Q=0 THEN Q=-1:SPRITE6,203,159
680 YK=0:YB=YA:P=P-1:GOSUB400:RESUME
```

★最近，ゲーム・センターに行きすぎて，R中(R-TYPE中毒) にかかり，すっからかんになるやつが増えてきたようです。(和歌山県那賀郡・R-TYPE13才)……【編：勉強もしっかりやりましょう。】

# FM−7／77シリーズ(V3.0)用

# CRYSTAL WAR（クリスタル ウォー）



**MJB**

## ストーリー

自分の住居を奪われた彼に力を貸してあげてください。

## How to

[2][4][6][8]で,下左右上。[GRAPH]+[2], [GRAPH]+[8]で，カーソルの上下です。スペース・キーで，カーソルの中のクリスタルを使用します。その効果は，MESSAGEのところに書いてあります。なお，クリスタルは5個までしか取れません。

画面上にあるクリスタル・ブロックを敵に当ててすべてWALLにすると，クリアです。敵に1回当てると敵は気絶します。もう一度当てると死に，2回目に当てたクリスタル・ブロックの中にあったクリスタルがでてきます。ハマったら[G]キーで死にます。オープニングのとき，[C]キーを押すと，コンティニューです。

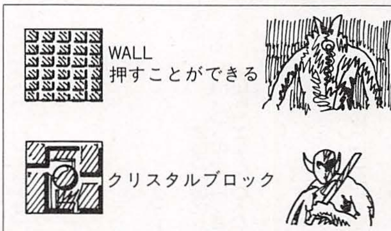
WALLは押すことができます。WALLどうし当てると消滅します。利用しましょう。全13面です。

### CHECKER FLAG

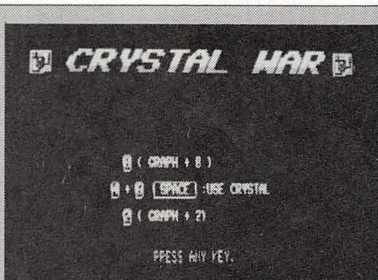
編：なかなかキレイな画面ですネ。
Dr.D：リストもきれいにまとめてあるゾ!!REM文を2種類使って大きなルーチンは，わけて説明してあるので非常に見やすくわかりやすい。
編：さすがですね。

《第1表》クリスタルの効果

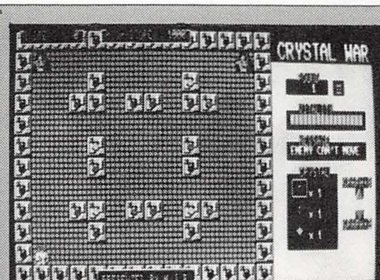
| | |
|---|---|
| Red-CRYSTAL | 敵を気絶させる |
| Green-CRYSTAL | クリスタル・ブロックをすべてWALLに変える |
| White-CRYSTAL | バイタリティをいっぱいにする |



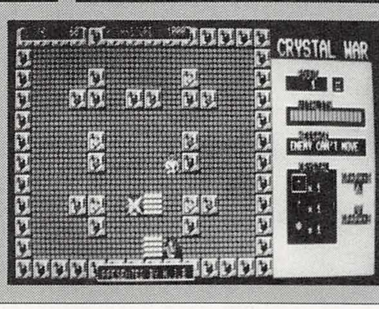

《第1図》キャラクター紹介




▲《写真1》タイトル画面。キー操作をまずおぼえよう




◀《写真2》スタート!!左下にいるのが主人公のキャラ




▶《写真3》このように敵にクリスタル・ブロックをぶつけろ!!




▼《写真4》あと三つになったゾ！慎重にやっつけろ

★ジョイパッドでシューティング・ゲームをしたら左右に手がふれて友達をなぐってしまった。(千葉県印旛郡・砥綿扇太郎15才)……【影：本当はとなりに嫌いな友達がいたのでゲームに熱中してるようにみせかけて……。】

## CRYSTAL WARのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1790:GOTO 290
20 '    ||||||||████████    PUT SUB    ████████||||||||
30  PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),MS%,PSET:RETURN
40  PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),KA%,PSET:RETURN
50  PUT@A(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),KA%,PSET:RETURN
60  PUT@A(SX*32 ,  SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),CL1%,PSET
70  PUT@ (SX*32+8,SY*16+4)-(SX*32+23,SY*16+11),CL% ,PSET,WC:RETURN
80  PUT@A(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),BU%,PSET:RETURN
90  PUT@A(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),SH%,PSET:RETURN
100 PUT@A(OX*32,OY*16)-(OX*32+31,OY*16+15),KA%,PSET:RETURN
110 PUT@A(CX*32+8,CY*16+4)-(CX*32+23,CY*16+11),YB%,PSET,0
120 PUT@A(CX*32+8,CY*16+4)-(CX*32+23,CY*16+11),CL%,PSET,KU
130 LINE(CX*32+14,CY*16+6)-(CX*32+17,CY*16+6),PSET,7:RETURN
140 PUT@ (BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),YA%,XOR,7:RETURN
150 PUT@A(WX*32,WY*16)-(WX*32+31,WY*16+15),  W%,PSET:RETURN
160 PUT@A(WX*32,WY*16)-(WX*32+31,WY*16+15),CL1%,PSET:RETURN
170 PUT@A(KX*32,KY*16)-(KX*32+31,KY*16+15), KA%,PSET:RETURN
180 PUT@A(CX*32+8,CY*16+4)-(CX*32+23,CY*16+11),YB%,PSET,0:RETURN
190 LINE(482,113+IY*16)-(509,126+IY*16),XOR,7,B:RETURN
200 '    ||||||||████████    MESSAGE SUB    ████████||||||||
210 LOCATEMX,MY:COLOR6:PRINT ME$::SYMBOL(MX*8+1,MY*8+1),ME$,1,1,2:RETURN
220 LOCATEMX,MY:COLOR7:PRINT ME$::SYMBOL(MX*8+1,MY*8 ),ME$,1,1,7
230 LINE(MX*8,MY*8+4)-((MX+LEN(ME$))*8+6,MY*8+5),AND,5,B
240 LINE(MX*8,MY*8+6)-((MX+LEN(ME$))*8+6,MY*8+7),AND,1,B:RETURN
250 LOCATE 8,0:COLOR7:PRINT USING"######";SC*10:IF SC<HI THEN RETURN
260 LOCATE31,0:        PRINT USING"######";SC*10:HI=SC
270 LINE(256,4)-(296,5),AND,5,B:LINE(256,6)-(296,7),AND,1,B:RETURN
280 FOR K=0 TO 100:NEXT:RETURN
290 '    ////////    GO TO DEMO    ////////
300 GOTO 1350
310 '    ////////    GAMEN    ////////
320 GOSUB 1540
330 '    ////////    START    ////////
340 FOR D=0 TO 1:OX(D)=OX1(D):OY(D)=OY1(D):OVX(D)=0:OVY(D)=0:OF(D)=0
350 OX=OX(D):OY=OY(D):ON TE+1 GOSUB 90,80:O(D)=0:C1(D)=0:NEXT
360 X=1:Y=10:VX=0:VY=0:GOSUB 30
370 FOR V=15 TO 1 STEP -1:PLAY "t255L64o3v"+STR$(V)+"cdefgab":NEXT
380 '    ////////    MAIN LOOP    ////////
390 FOR D=0 TO 1:GOSUB410:GOSUB1030:NEXT:GOTO390
400 '    ||||||||████████    YOUR SUB    ████████||||||||
410 I$=INKEY$:IF I$="" THEN S=M(X,Y):GOSUB520:RETURN ELSE IF I$="G" THEN 1290
420 GOSUB40:VX=(I$="4")-(I$="6"):VY=(I$="8")-(I$="2")
430 S=M(X+VX,Y+VY):IF S=0 THEN L=1-L:PLAY"t255L64v11o5"+P$(L):GOTO470
440 IF (S>3)*(S<9) THEN GOSUB600:GOTO470
450 IF S=1 THEN GOSUB700:GOTO470
460 IF S>9 THEN GOSUB570 ELSE GOSUB520
470 X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB30:IF (VX<>0)+(VY<>0) THEN RETURN
480 IF(I$=" ")*(IT(IY)>0) THEN GOSUB530
490 GOSUB190:IY=IY-(I$="ｷ")*(IY>0)+(I$="ｭ")*(IY<2)
500 GOSUB190:MX=60:MY=11:ME$=ME$(IY):GOSUB220:RETURN
510 '    ||||████    ﾊﾝﾃｲ    ████||||
520 IF S=2 THEN GOSUB1260:RETURN ELSE RETURN
530 '    ||||████    USE CRYSTAL    ████||||
540 FOR I=0 TO 50:SCREEN 7,I MOD7:PLAY"T255L64O6CD":NEXT:SCREEN 7,7
550 IT(IY)=IT(IY)-1:MX=65:MY=15+IY*2:ME$=STR$(IT(IY)):GOSUB220
560 ITF=1:ON IY+1 GOSUB820,780,860:RETURN
570 '    ||||████    STOCK SUB    ████||||
580 IT(S-10)=IT(S-10)-(IT(S-10)<5):GOSUB 900:SC=SC+5:GOSUB 250
590 MX=65:MY=15+(S-10)*2:ME$=STR$(IT(S-10)):GOSUB 220:M(X+VX,Y+VY)=0:RETURN
600 '    ||||||||████████    BLOCK SUB    ████████||||||||
610 SX=X+VX:SY=Y+VY:IW=M(SX,SY):WC=WCC(IW*-(IW<7))
620 M(SX,SY)=0:KX=SX:KY=SY:GOSUB170
630 S1=M(SX+VX,SY+VY)
640 IF (S1>=3)+(S1=1) THEN       GOSUB880:VX=0:VY=0:M(SX,SY)=IW:GOSUB60:RETURN
650 IF           S1=2 THEN KE=0:GOSUB680:GOSUB930:VX=0:VY=0:RETURN
660 GOSUB 50:SX=SX+VX:SY=SY+VY:GOSUB 60:GOTO 630
670 '    ||||████    ｹﾝｻｸ    ████||||
680 IF (SX+VX=OX(KE))*(SY+VY=OY(KE)) THEN Z1=KE:RETURN
690 IF KE=1 THEN RETURN ELSE KE=1:GOTO 680
700 '    ||||████    WALL  SUB    ████||||
710 IF (X+VX<1)+(X+VX>12)+(Y+VY<1)+(Y+VY>10) THEN VX=0:VY=0:GOTO760
720 W=M(X+VX*2,Y+VY*2):IF (W<>0)*(W<>1) THEN VX=0:VY=0:GOTO760
730 IF W=0 THEN PLAY"t255L64v13o1cdeo2fga":GOTO 750
740 BX=X+VX*2:BY=Y+VY*2:GOSUB140:GOSUB890:GOSUB140
750 M(X+VX,Y+VY)=0:GOSUB40:WX=X+VX*2:WY=Y+VY*2:M(WX,WY)=1:ON-(W=0)GOSUB 150
760 RETURN
770 '    ||||||||████████    CRYSTAL SUB    ████████||||||||
780 '    ||||████ BREAK ALL BLOCKS ████||||
790 FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 12:IF M(I,J)<4 GOTO810
800 BX=I:BY=J:GOSUB140:GOSUB890:WX=I:WY=J:GOSUB150:M(I,J)=1
810 NEXT:NEXT:GOTO1140
820 '    ||||████ ENEMY DON'T MOVE ████||||
830 FOR I=0 TO 1:IF OF(I)=0 THEN OF(I)=1:BX=OX(I):BY=OY(I):GOSUB140
840 NEXT:RETURN
850 '    ||||████ FULL WITH POWER  ████||||
860 VI=16:LINE(60,8)-(60+VI,8),"█",1:RETURN
870 '    ||||||||████████    SOUND SUB    ████████||||||||
880 SOUND6,50:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,10:SOUND13,0:SOUND0,255:RETURN
890 SOUND6,30:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,50:SOUND13,0:SOUND0,100:RETURN
900 PLAY"t255L64o6V13CBDGEFA V10 CBDGFEA":RETURN
910 PLAY"t255v15L64o6dedede":RETURN
920 '    ||||||||████████ ENEMY HIT SUB  ████████||||||||
930 GOSUB880:BX=OX(Z1):BY=OY(Z1):GOSUB140
940 IF OF(Z1)=1 THEN GOSUB970 ELSE OF(Z1)=1
950 M(SX,SY)=1:WX=SX:WY=SY:GOSUB150:SC=SC+3:GOSUB 250
960 IWA=IWA-1:IF IWA=0 GOTO1150 ELSE RETURN
970 '    ||||||||████████ ENEMY DIE SUB  ████████||||||||
980 CX=OX(Z1):CY=OY(Z1):OX=CX:OY=CY:GOSUB100
990 P=RND*3:OX(Z1)=OX1(P):OY(Z1)=OY1(P):OF(Z1)=1:C1(Z1)=0:OVX(Z1)=0:OVY(Z1)=0
1000 KU=WCC(IW*-(IW<7)):IF KU<>1 THEN GOSUB110:M(CX,CY)=6+IW ELSE M(CX,CY)=0
1010 SC=SC+7:GOSUB 250:RETURN
1020 '    ||||||||████████    ENEMY  SUB    ████████||||||||
1030 OF=OF(D):C1=C1(D):O=O(D):OX=OX(D):OY=OY(D)
1040 IF OF=0 GOTO1060 ELSE C1=C1+1:IF C1=15 THEN GOSUB910:GOTO 1130
1050 IFC1>20THENOF=0:C1=0:BX=OX:BY=OY:GOSUB140:M(OX,OY)=2:GOTO1130 ELSEGOTO1130
1060 IF RND>.7 THEN OVX=RND*2-1:OVY=V(INT(RND*2))*(OVX=0):GOTO1100
1070 IF TE=1 GOTO1090
1080 O=1-O:OVX=SGN(X-OX)*O:OVY=SGN(Y-OY)*(1-O):GOTO1100
1090 OVX=0:OVY=SGN(Y-OY):IF (OVY=0)+(M(OX,OY+OVY)<>0) THEN OVX=SGN(X-OX):OVY=0
1100 IF M(OX+OVX,OY+OVY)<>0 THEN OVX=0:OVY=0:GOTO1130
1110 M(OX,OY)=0:GOSUB100:OX=OX+OVX:OY=OY+OVY
1120 M(OX,OY)=2:ONTE+1GOSUB90,80
1130 OX(D)=OX:OY(D)=OY:OF(D)=OF:C1(D)=C1:O(D)=O:RETURN
1140 '    ////////    ESCAPE    ////////
1150 GOSUB30:LINE(16,8)-(40,14)," ",7,BF:MX=23:MY=8:ME$="B O N U S =":GOSUB210
1160 WX=5:WY=5:GOSUB150:LOCATE 26,11:COLOR 7:PRINT"X";
1170 B=0:FORI=1TO10:FORJ=1TO12:B=B-(M(J,I)=1):NEXT:NEXT
1180 FORI=0TOB:BEEP1:LOCATE 27,11:PRINT I::BEEP0:GOSUB 280:NEXT
1190 MX=35:MY= 8:ME$=STR$(B*10):GOSUB220:SC=SC+B:GOSUB250
1200 MX=17:MY=13:ME$=" N I C E  C L E A R ! ":GOSUB220
1210 FORV=14TO2STEP-1:PLAY"t255L64o"+STR$(INT(V/2))+"V"+STR$(V)+"bagfedc":NEXT
1220 FOR J=0 TO 2000:NEXT J:CLS:RO=RO+1:IF RO>12 GOTO1470
1230 IF RO=12 THEN FOR I=0 TO 3:IT(I)=0:NEXT
1240 GOTO 320
1250 '    ||||||||████████ VITALITY DOWN  ████████||||||||
1260 SCREEN 7,2:FOR J=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT J:SCREEN 7,7
1270 VI=VI-3-(1-TE)*2:ON-(VI<0)GOTO1290:LINE(76,8)-(60+VI,8),"█",2:RETURN
1280 '    ////////    GAME OVER    ////////
1290 FOR H=0 TO 500:BEEP1:SCREEN 7,H MOD 7:BEEP0:NEXT:CLS:SCREEN 7,7
1300 MX=33:MY=11:ME$="YOU DIED  !!":GOSUB 220
1310 FOR V=15 TO 1 STEP-1:PLAY "t255L16o1v"+STR$(V)+"cdefgab":NEXT
1320 MX=33:MY=11:ME$="GAME · OVER ":GOSUB 210
1330 FOR I=0 TO 1000:A$=INKEY$:IFA$<>"" GOTO 1450 ELSE NEXT I
1340 '    ||||||||████████    OPENING DEMO    ████████||||||||
```

★ＰＣ－8001のＮ－ＢＡＳＩＣはすごい!!ドラゴンスピリットに続いてアフターバーナーまでできるとは…。(大阪市・すばらしいＰ８の世界16才)……【今月も，スペクターIIが登場!!Ｎ－ＢＡＳＩＣは今，燃えている!!】

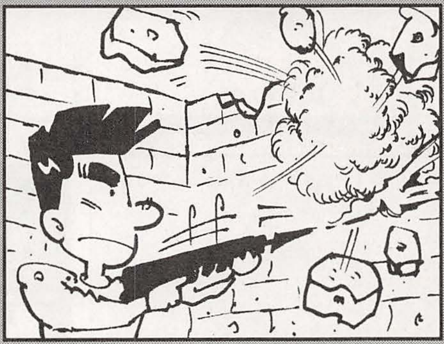
```
1350 CLS:SCREEN 7,0:SYMBOL(16,0),"CRYSTAL WAR",4,2,7
1360 GET@(0,0)-(368,15),T%,G:CLS:FOR I=0 TO 7 STEP 2
1370 PUT@(135+I,64)-(504+I,79),T%,PSET,7:NEXT
1380 LINE( 0,66)-(639, 73),AND,5,BF:LINE(0,74)-(639,81),AND,1,BF
1390 RESTORE 2650:FOR I=0 TO 6:READ A$:MX=25:MY=15+I:ME$=A$:GOSUB 220:NEXT
1400 SX=3:SY=4:WC=2:GOSUB 60:SX=16:WC=4:GOSUB 60:SCREEN7,7
1410 FOR I=0 TO 8:GOSUB 880:GOSUB 280:GOSUB 280:NEXT
1420 MX=33:MY=23:ME$="PRESS ANY KEY.":GOSUB 210:A$=INKEY$:A$=INPUT$(1)
1430 FOR O=7 TO 1 STEP-1:PLAY"T100 V"+STR$(O*2)+"L64 O"+STR$(O)+"CEDF":NEXT
1440 VI=16:IF A$="C" THEN TE=RO MOD 2:GOTO 310
1450 SC=0:RO=0:TE=0:U=0:FOR I=0 TO 3:VI=16:IT(I)=1:NEXT:GOTO 310
1460 '     |||||||||||||||█████   ENDING DEMO   █████|||||||||||||||
1470 CLS:FOR I=0 TO 2:C=-(I=0)*1-(I=1)*5-(I=2)*7
1480 SYMBOL(220-I*20,16+I*8),"E N D",5+I,1+I,C:NEXT:X=9:Y=6:GOSUB30
1490 FOR I=0 TO 1:MX=28:MY=15+I*2:FOR J=1 TO LEN(EM$(I))
1500 ME$=MID$(EM$(I),J,1):GOSUB220:MX=MX+1:IF ME$<>" " THEN PLAY E$(INT(RND*3))
1510 GOSUB 280:NEXT:FOR L=0 TO 5000:NEXT:NEXT:FOR J=0 TO 5000:NEXT:CLS
1520 MX=29:MY=10:ME$="... AND HE GO AWAY.":GOSUB 220:LOCATE 0,0:END
1530 '     |||||||||||||||█████   GAMEN  SUB   █████|||||||||||||||
1540 CLS:TE=1-TE:U=1-U:C=RND*7:C1=RND*7+1
1550 LINE(56,3)-(79,23),CHR$(254),C1,BF:LINE(448,24)-(639,191),XOR,C,BF
1560 FORWY=0TO11:WX= 0:M(WX,WY)=1:ON U+1 GOSUB 150,160
1570             WX=13:M(WX,WY)=1:ON U+1 GOSUB 150,160:NEXT
1580 FORWX=1TO12:WY= 0:M(WX,WY)=1:ON U+1 GOSUB 150,160
1590             WY=11:M(WX,WY)=1:ON U+1 GOSUB 150,160:NEXT
1600 RESTORE 2590:FOR I=0 TO 7:READ Q,W,E,R
1610 LINE(Q,W)-(E,R),PSET,7,B:LINE(Q+1,W+1)-(E-1,R-1),PSET,0,BF:NEXT
1620 FOR I=0 TO 10:READ MX,MY,ME$:GOSUB 210:NEXT
1630 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(456+I,8),TI$,2,2,7:NEXT
1640 LINE( 60, 8)-(  76 ,8),"█",2:LINE(456,12)-(639,17),AND,5,BF
1650 LINE( 60, 8)-(60+VI,8),"█",1:LINE(456,18)-(639,23),AND,1,BF
1660  FOR I=7 TO  9:CY=I:CX=15:KU=WCC(I-3):GOSUB 110
1670  MX=64:MY=I*2+1:ME$="x"+STR$(IT(I-7)):GOSUB 220:NEXT
1680 LOCATE 31,0:PRINT USING"######":HI*10:GOSUB 270:GOSUB 250
1690          MX=64:MY= 5:ME$=STR$(RO+1):IF RO=12 THEN MX=63:ME$="LAST"
1700 GOSUB 220:MX=60:MY=11:ME$=ME$(0):GOSUB 220:IY=0:GOSUB190
1710 FOR I=0 TO 3:MAP%(I)=MA%(I,RO):NEXT:PUT@(568,40)-(575,47),MAP%,PSET,7
1720 FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 12:X=I:Y=J:GOSUB 40:M(X,Y)=0:NEXT:NEXT
1730 IWA=0:FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 8:C=-(POINT(567+I,J+39)):IF C=0 GOTO 1770
1740 M=I+2:N=J+1:SX=M:SY=N:IF RO=12 THEN WC=1:IW=8:GOSUB 60:GOTO 1760
1750 IW=4+INT(RND*4):WC=WCC(IW*-(IW<7)):GOSUB 60
1760 M(M,N)=IW:IWA=IWA+1
1770 NEXT:NEXT:RETURN
1780 '     |||||||||||||||█████   START   SUB   █████|||||||||||||||
1790 WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:DIM MA%(3,20),MAP%(3)
1800 DIM MS%(95),W%(95),BU%(95),SH%(95),YA%(33),CL%(9),CL1%(95),YB%(9),KA%(95)
1810 DIM  M$(25),ME$(2),EN$(10),EPL$(3),M(13,11),OX1(3), OY1(3),WCC(7),T%(1000)
1820 WC=0:KU=0:I=0:J=0:M=0:N=0:H=0:BX=0:BY=0:CX=0:CY=0:WX=0:WY=0:SX=0:SY=0:OH=0
1830 MX=0:MY=0:SCR=0:SCR1=0:GR=0:MGR=0:OSP=0:OCC=0:OF=0:OO=0:IWA=0:IW=0:H=0:D=0
1840 P$(0)="C":P$(1)="E":HI=100:V(0)=-1:V(1)=1:TI$="CRYSTAL WAR"
1850 RESTORE1990:MX=34:MY=10:ME$="W A I T !":GOSUB 220:PLAY"t255l32o6v10gcgcbd"
1860 FORI=0TO95:GOSUB1980:KA%(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB1980:CL1%(I)=A:NEXT
1870 FORI=0TO95:GOSUB1980:MS%(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB1980: BU%(I)=A:NEXT
1880 FORI=0TO95:GOSUB1980:SH%(I)=A:NEXT:FORI=0TO33:GOSUB1980: YA%(I)=A:NEXT
1890 FORI=0TO 9:GOSUB1980:CL%(I)=A:NEXT:FORI=0TO 9:GOSUB1980: YB%(I)=A:NEXT
1900 FORI=0TO 3:READ OX1(I),OY1(I):NEXT:FORI=4TO6:READ WCC(I):NEXT:WCC(0)=1
1910 FORI=0TO      2:READ ME$(I):NEXT:FORI=0TO1:READ EM$(I):NEXT
1920 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 3:GOSUB 1980:MA%(J,I)=A:NEXT:NEXT
1930 E$(0)="t255l64o4v15d":E$(1)="t255l64v10o2f":E$(2)="t255l64v13o5a"
1940 '     ||||||||████   WALL GET   ████||||||||
1950 SCREEN 7,0:FORI=0TO12STEP4:FORJ=0TO24STEP8:LINE(J,I)-(J+6,I+2),PSET,5,BF
1960 LINE(J,I)-(J+6,I+2),PSET,1,B:CONNECT(J,I+2)-(J,I)-(J+6,I),7
1970 NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),W%,G:CLS:SCREEN 7,7:RETURN
1980 READ A$:A=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16:RETURN
1990 '---------------------------------------------------------- TILE -----
2000 DATA 0000,0000,5454,5454,4A4A,4A4A,5454,5454,0000,0000,2A2A,2A2A,2525,2525
2010 DATA 2A2A,2A2A,0000,0000,5454,5454,4A4A,4A4A,5454,5454,0000,0000,2A2A,2A2A
2020 DATA 2525,2525,2A2A,2A2A,0000,0000,5454,5454,4A4A,4A4A,5454,5454,0000,0000
2030 DATA 2A2A,2A2A,2525,2525,2A2A,2A2A,0000,0000,5454,5454,4A4A,4A4A,5454,5454
2040 DATA 0000,0000,2A2A,2A2A,2525,2525,2A2A,2A2A,0000,0000,5454,5454,5454,5454
2050 DATA 4A4A,4A4A,0000,0000,2A2A,2A2A,2A2A,2A2A,2525,2525,0000,0000,5454,5454
2060 DATA 5454,5454,4A4A,4A4A,0000,0000,2A2A,2A2A,2A2A,2A2A,2525,2525
2070 '---------------------------------------------------- CRYSTAL BLOCK -----
2080 DATA 0000,0000,3FFF,FFFC,390A,AAA4,310A,AFC4,350A,AF44,3000,0344,3347,8304
2090 DATA 3340,0344,3340,0344,3340,0004,3300,03F4,3350,0D54,33F8,AD14,3000,AD54
2100 DATA 3555,5000,0000,0000,0000,3FFF,FFFC,390A,AAA4,3D0A,AFC4,350A,AF44
2110 DATA 3000,0344,3347,83C4,3340,0344,3340,0344,3340,0004,33C0,03F4,3350,0D54
2120 DATA 33F8,AD14,3000,AD54,3555,5000,0000,0000,0000,0000,3FFF,FFFC,390A,AAA4
2130 DATA 310A,AFC4,350A,AF44,3000,0344,3347,83C4,3340,0344,3340,0344,3340,0004
2140 DATA 33C0,03F4,3350,0D54,33F8,AD74,3000,AD54,3555,5000,0000,0000
2150 '-------------------------------------------------------------- ｼﾞﾌﾞﾝ -----
2160 DATA 0000,0400,5450,0454,4A4F,F44A,544A,9454,0020,0400,2A20,022A,2500,0025
2170 DATA 28FC,3F2A,03FF,ECC0,53CF,FCC4,4FC3,FCF2,4FE0,F010,03E0,F0D0,2800,F002
2180 DATA 253F,FC05,28FC,3C2A,0000,0400,5450,0454,4A40,044A,5445,6454,0028,1400
2190 DATA 2A2C,F22A,2503,C025,28FC,3F2A,03BF,B4C0,534F,BCC4,4C03,94A2,43EC,9010
2200 DATA 02AC,A0D0,2800,00F2,253B,E805,28F4,342A,0000,0400,5450,0454,5440,0454
2210 DATA 4A45,644A,0028,1400,2A2C,F22A,2A03,C02A,24FC,3F25,03BF,A4C0,534F,BCC4
2220 DATA 4C03,94A0,43EC,9012,02AC,A0D0,2800,00F2,2A3B,E80A,24F4,3425
2230 '--------------------------------------------------------------- WOLF -----
2240 DATA 0000,0000,5430,4C54,4A0C,304A,540D,5054,003D,5400,28FF,152A,203C,1405
2250 DATA 072D,54A0,FF0F,50AA,F725,440A,ABA7,E500,8384,2000,21E0,0100,81D4,2800
2260 DATA 00E7,E000,00F7,E000,0000,0000,5400,4054,4A00,004A,5400,0054,0000,0000
2270 DATA 2803,C02A,2000,0005,0030,0C00,0013,8800,002A,9400,0026,6400,0004,2000
2280 DATA 0001,4000,0007,E000,0006,6000,0000,0000,0000,0000,5400,4054,5400,0054
2290 DATA 4A00,004A,0000,0000,2803,002A,2000,0002,0020,0400,0003,0000,0020,0400
2300 DATA 0026,6400,0004,2000,0000,0000,0004,2000,0006,6000,0000,0000
2310 '------------------------------------------------------------ BIG MAN -----
2320 DATA 0000,0000,5300,44C4,4300,50CA,53C0,47C0,00C0,070C,2A00,540C,2520,5431
2330 DATA 2828,5432,02AA,00C0,4A8A,A8C8,2AA8,A328,A282,A32A,8AA2,8C2A,8A82,8CAA
2340 DATA 8AA2,302A,8A80,F28A,0000,0000,5301,04C4,4305,00CA,53D1,03C0,00D0,0304
2350 DATA 2A15,0000,2535,0111,283D,0102,03FF,5540,4FCF,FC0C,3FFC,F13C,F3C3,F03F
2360 DATA CFF3,C43F,CFC3,C8FF,CFF3,103F,CFC0,63CF,0000,0000,5302,04C4,530A,00C4
2370 DATA 43E2,03C2,00E0,030C,2A2A,0008,2A1A,0132,2416,0121,0155,55C0,4545,5484
2380 DATA 1554,5314,5141,5215,4551,4C15,4541,4855,4551,3015,4540,E145
2390 '-------------------------------------------------------------- FLASH -----
2400 DATA 0000,0000,3000,000C,0C00,0030,03C0,03C0,03FC,3FC0,00FF,FF00,00FF,FF00
2410 DATA 003F,FC00,003F,FC00,00FF,FF00,00FF,FF00,03FC,3FC0,03C0,03C0,0C00,0030
2420 DATA 3000,000C,0000,0000,0000,0000
2430 '------------------------------------------------------------ CRYSTAL -----
2440 DATA 0000,0000,0000,2AA8,2AA8,0EB0,03C0,0000,0000,0000
2450 DATA 0000,0FF0,3FFC,FFFF,FFFF,3FFC,0FF0,03C0,0000,0000
2460 '------------------------------ ENEMY APPEAR PLACE  & CRYSTAL COLOR -----
2470 DATA 1,1,12,1,1,10,12,10,  2,4,7
2480 '------------------------------------------------------------[MESSAGE]-
2490 DATA "ENEMY CAN'T MOVE ","BREAK ALL BLOCKS ","FULL OF POWER !! "
2500 '-------------------------------------------------------[ENDING MUSIC]-
2510 DATA "SPECIAL THANKS FOR YOU !","GOOD-BYE. SEE YOU AGAIN!"
2520 '--------------------------------------------------------------- MAZE -----
2530 DATA 42DB,0042,4200,DB42, 8124,4200,0042,2481, 425A,0024,2400,5A42
2540 DATA 0066,8124,0099,423C, 0003,0C30,C808,0808, 0000,0000,FF10,10FF
2550 DATA 0010,1010,1000,1010, 42A5,18A5,A518,A542, 1800,C324,2424,C318
2560 DATA 813C,0042,4200,3C81, 9966,9924,2499,6699, 0000,3C00,003C,0000
2570 DATA 6699,6681,8166,9966
2580 '-----------------------------------------------------------------[ｶﾞﾒﾝ ]-
2590 DATA  472, 108, 567, 167, 472,  84, 623,  99
2600 DATA  472,  60, 623,  76, 472,  36, 552,  49, 560,  36, 583,  49
2610 DATA    8,   0, 120,  10, 152,   0, 304,  10, 144, 180, 308, 192
2620 DATA 62,13,"CRYSTAL",62,10,"MESSAGE",2,0,"SCORE:     ",62,7,"VITALITY"
2630 DATA 62,4,"ROUND",20,0,"HIGH-SCORE:      ",19,23,"PRESENTED BY M.J.B"
2640 DATA 72,14,"GRAPH+8",72,18,"GRAPH+2",75,15,"▲",75,17,"▼"
2650 '-----------------------------------------------------------[OPENING]-
2660 DATA"                                 "
2670 DATA"    8 ( GRAPH + 8 )              "
2680 DATA"                                 "
2690 DATA" 4 + 6  | SPACE | :USE CRYSTAL"
2700 DATA"                                 "
2710 DATA"    2 ( GRAPH + 2)               "
2720 DATA"                                 "
```

★もしや影さんは，つぐ美さんに半殺しにされた山下たろーが，バトルホッパーに乗ってサングラスをかけたものでは？（京都市・**あうとらんなー13才**）……【**影**：うーん，話が読めない。こういうことは山下先生にたのむか？】

# FM-7/77シリーズ(V3.0)用

# IMEGZEN II

イメグゼン



平田　邦博

## 遊びかた

RUNするとタイトルがでて，セレクト画面になります。[1][4]でカーソルを動かしリターン・キーで決定です。PLAYは1面からスタート，CONTはゲーム・オーバーになった面からコンティニュー，SAVEとLOADは文字どおりセーブ，ロードです。

スタート時に画面右下にいるトサカ・ボーイ(以下T・B)を[2][8][4][6]で動かします。黄色いパワーボールを取った数だけスペース・キーでT・Bをフラッシュさせることができます。

レーザー・ブロックの斜め上か斜め下でフラッシュするとレーザーがブロックから発射されます。このレーザーでレッド・ブロックをすべて破壊すればラウンド・クリアです。

レーザーは発射されると一定の距離だけ進み，その間はT・Bは動けません。レーザーはブラック・ホールやT・Bに当たると消えます（その他は反射または通過。）

T・Bはムーブ・ブロックを動かせます。レーザーはムーブ・ブロックに当たると反射するので，うまく動かしてレーザーを誘導してください。
ブラック・ホールの上をムーブ・ブロックが通過するとブラック・ホールは消えます（重要なテクニックです。）

ギブアップは[G]キーです（LEFTが一つ減ります）。

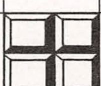
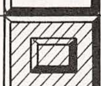
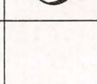
全15面の難解パズルです。ぜひプレイしてみてください。

## プログラムの入力法

FM－7シリーズのキーボードを使います。1行ごとにリターン・キーを押すのがコツです。ファイル名は“IMEG”以外にすること(“IMEG”は面数をセーブするときのファイル名です

**参考**

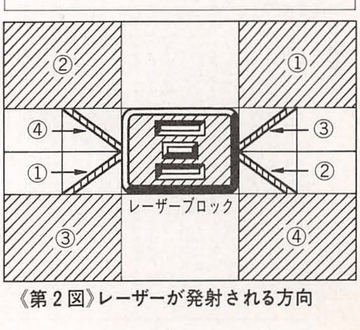
月刊Oh！FM　9月号
P.86　タワーオブムーンライト
P.73　男一匹BASIC

| 仮想画面上の番号 | キャラクター | 名　前 | 性　質 |
|---|---|---|---|
| 0 |  | ノーマル・ブロック | 動かせない。レーザーを反射する。 |
| 1 |  | ムーブ・ブロック | 動かせる。レーザーを反射する。 |
| 2 |  | レッド・ブロック | 動かせない。レーザーが当たると破壊される。全部壊すとラウンド・クリア。 |
| 3 |  | レーザー・ブロック | T・Bが斜め上か斜め下でフラッシュするとレーザーが発射される。動かせない。　第2図参照 |
| 4 |  | ブラック・ホール | 動かせない。レーザーを消してしまう。ムーブ・ブロックを通過させることによってなくなる。 |
| 5 |  | パワーボール | 取るとパワーが増える。ムーブ・ブロックでつぶせるがメリットはない。 |
| 6 |  | 空白 | 何もない。 |
|  |  | トサカ・ボーイ (T.B) | [2][4][6][8]で動く。パワーがあればスペース・キーでフラッシュする。レーザーは当たると消える。レーザーの移動中は動けない。[G]でギブアップ。 |

《第1図》キャラクター紹介

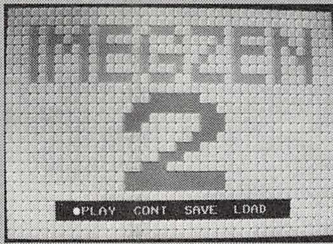
《第1表》変数表(重要なもの)

A，B，C…凡用
E，F…キャラクターの座標
TX，TY…T・Bの座標
LX，LY…レーザーの座標
J，P…T・Bの移動量
LJ，LP…レーザーの移動量
SX，SY…レーザーの小座標
L1，L2…レーザーの移動用
ME…面数
RO$…全15面分のデータ
RO%…1面ごとのラウンド・データ
LEFT…T・BのLEFT
PO…T・Bの持っているパワーの数
RB…レッド・ブロックの数
G0%～G6%…キャラクター
TB%…T・Bのキャラクター



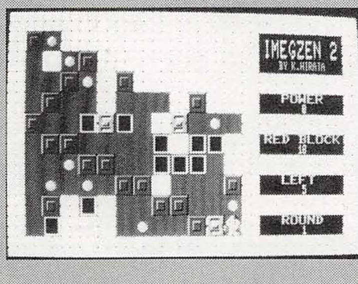

《第2図》レーザーが発射される方向

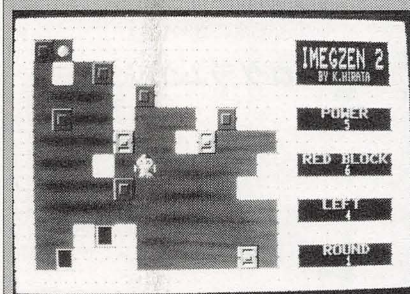
★ベーマガの約41%を広告が占めている。もし広告を全部取ると値段は約225円になる。（山形県米沢市・Jack Danie.！16才）…【編：あまい!!広告料金があるので広告を全部取ると値段は倍以上にはねあがるのだ。】




▲《写真１》タイトル画面。なかなか凝ってるゾ!!

▼《写真２》パワーボールを取って自分をフラッシュさせろ!!




◀《写真３》あとブロック六つだ!!ムーブ・ブロックをうまく使おう

## IMEGZENⅡのプログラム・リスト

```
10 '   IMEGZEN ][     By K.Hirata
20 CLS:DEFINT A-Z:WIDTH80,25:FOR C=0 TO7:COLOR=(C,C):NEXT:COLOR=(3,7)
30 COLOR7:CLEAR:ON ERROR GOTO 1570
40 DIM RO$(11,15),RO%(13,11):T$="T200V11S0M2500":PLAY T$,T$,T$:GOTO 1040
50 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G0%,PSET:RETURN :' NOMAL BLCK
60 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G1%,PSET:RETURN :' MOVE BLCK
70 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G2%,PSET:RETURN :' RED BLOCK
80 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G3%,PSET:RETURN :' LASER BLOCK
90 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G4%,PSET:RETURN :' BLACK HOLE
100 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G5%,PSET:RETURN :' POWER
110 PUT@A(E*32,F*16)-(E*32+31,F*16+15),G6%,PSET:RETURN :' BACK
120 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),TB%,PSET:RETURN :' TOSAKA BOY
130 IF LJ=LP THEN 140 ELSE 150
140 LINE(LX*32+SX*16,LY*16+SY*8)-(LX*32+SX*16+15,LY*16+SY*8+7),PSET,5:RETURN
150 LINE(LX*32+SX*16+15,LY*16+SY*8)-(LX*32+SX*16,LY*16+SY*8+7),PSET,5:RETURN
160 LOCATE 64, 9:PRINT USING"###":PO:RETURN
170 LOCATE 64,13:PRINT USING"###":RB :RETURN
180 LOCATE 64,17:PRINT USING"  #":LEFT
190 LOCATE 64,21:PRINT USING" ##":ME:RETURN
200 ME=1
210 '------ GAME SCREEN ------
220 GOSUB 1550
230 LINE(448,16)-(607,47),PSET,0,BF
240 FOR A=2 TO 1 STEP -1:SYMBOL(453+A,20+A),"IMEGZEN 2",2,2,A:NEXT A
250 FOR A=0 TO 1:SYMBOL(485+A,38),"BY K.HIRATA",1,1,4:NEXT A
260 RESTORE 290
270 FOR A=4 TO 11 STEP 2:LINE(448,A*16)-(607,A*16+15),PSET,0,BF:READ A$
280 FOR B=1 TO 3:SYMBOL(455+B,A*16),A$,2,1,4:NEXT B,A
290 DATA "  POWER","RED BLOCK","  LEFT","  ROUND"
300 LEFT=5
310 '------  ROUND WRITE  ------
320 PO=0:RB=0:FOR F=1TO10:FOR E=1TO12:A=VAL(MID$(RO$(F,ME),E,1)):RO%(E,F)=A
330 ON A+1 GOSUB 50,60,70,80,90,100,110
340 IF A=2 THEN RB=RB+1
350 NEXT E,F
360 GOSUB 160:GOSUB 170:GOSUB 180
370 PLAY"O5L8G4R8DFGR2R8DF4G4G4R8DFG","O5L8D4R8O4AO5CDR2R8O4AO5C4D4D4R8O4AO5CD"
380 TX=12:TY=10:GOSUB120:FOR A=1 TO2800:NEXTA
390 '------  MAIN  ------
400 I$=INKEY$:J=(I$="4")-(I$="6"):P=(I$="8")-(I$="2")
410 IF I$=" " AND PO>0 THEN 500
420 IF I$="G" THEN 790
430 IF RB<=0 THEN 850
440 IF J=0 AND P=0 THEN 400 ELSE Z=RO%(TX+J,TY+P)
450 ON Z+1 GOTO 400,730,400,400,460,770,460
460 E=TX:F=TY:TX=TX+J:TY=TY+P
470 IF RO%(E,F)=4 THEN GOSUB 90 ELSE GOSUB 110:RO%(E,F)=6
480 GOSUB 120:GOTO400
490 '------  TOSAKA BOY FLASH  ------
500 PO=PO-1:GOSUB160:FOR A=1 TO3:CIRCLE(TX*32+15,TY*16+7),A*5,5,.46:NEXT
510 PLAY "O5L64CFE","O2L64BBB":GOSUB 120
520 LJ=(RO%(TX-1,TY-1)=3)+(RO%(TX-1,TY+1)=3)-(RO%(TX+1,TY-1)=3)-(RO%(TX+1,TY+1)=
3)
530 LP=(RO%(TX-1,TY-1)=3)+(RO%(TX+1,TY-1)=3)-(RO%(TX-1,TY+1)=3)-(RO%(TX+1,TY+1)=
3)
540 IF LJ=0 AND LP=0 THEN 400
550 LX=TX+LJ:LY=TY+LP:SX=-(LJ=1):SY=-(LP=-1)
560 '------  LASER  ------
570 L1=LX+LJ:L2=LY:PLAY"O7L64GBGBR4"
580 LF=1:ON RO%(L1,L2)+1 GOTO 400,400,660,400,680,590,590
590 L1=LX+(SX+LJ=-1)-(SX+LJ=2):L2=LY+(SY+LP=-1)-(SY+LP=2)
600 ON RO%(L1,L2)+1 GOTO 690,690,660,690,680,610,610
610 IF TX=L1 AND TY=L2 THEN 650
620 LX=L1:LY=L2:SX=-(SX+LJ=-1)-(SX+LJ=1):SY=-(SY+LP=-1)-(SY+LP=1):GOSUB 130
630 E=LX:F=LY:ON RO%(LX,LY)-4 GOSUB 100,110
640 LF=LF+1:IF LF<=46 THEN 590
650 PLAY "O5L64BGBG":GOTO430
660 SOUND 6,12:SOUND 7,28:SOUND 10,16:SOUND 11,200:SOUND 12,20:SOUND 13,0
670 RB=RB-1:RO%(L1,L2)=6:GOSUB170:GOSUB 610:' RED BLOCK
680 GOTO 650:' BLACK HOLE
690 PLAY "O7D64","O6F64"
700 IF LX=L1 THEN LP=-LP:SX=SX+LJ  ELSE IF LY=L2 THEN LJ=-LJ:SY=SY+LP
710 GOSUB130:GOTO630:' BLOCK
720 '------  BLOCK MOVE  ------
730 E=TX+J*2:F=TY+P*2:A=RO%(E,F):IF A<4 THEN 400
740 RO%(E,F)=1:GOSUB 60:RO%(TX+J,TY+P)=6:ON A-3 GOTO 460,750,460
750 PLAY"O3B32A16","O1E32B16":GOTO460
760 '------  POWER GET  ------
770 PO=PO+1:GOSUB 160:PLAY "O4A16D16":GOTO 460
780 '------  GIVE UP  ------
790 LEFT=LEFT-1:GOSUB 180:PLAY"O4L4DE8DC8 DE8DC8 DC8DR8D"
800 IF LEFT>0 THEN 320
810 FOR A=0 TO1:LINE(66-A*2,81-A)-(382-A*2,111-A),PSET,A*2,BF:NEXTA
820 FOR A=1 TO0STEP-1:SYMBOL(116-A,89-A),"GAME OVER",3,2,A*7:NEXTA
830 FOR A=1 TO3000:NEXTA:GOTO 1190
840 '------  ROUND CLEAR  ------
850 FOR A=0 TO1:LINE(66-A*2,81-A)-(382-A*2,111-A),PSET,A,BF:NEXTA
860 FOR A=1 TO0STEP-1:SYMBOL(92-A,89-A),"ROUND CLEAR",3,2,A*7:NEXTA
870 PLAY "O5L8R8D+ D+4C+4O4B4R8O5D+ C+.O4B.BB4R8B16O5C+16 D+D+D+EF+ED+E D+.C+.O4
```

★ＯＦネタを考えつかず１晩中ねないで考えていたらカゼをひいた。（栃木県宇都宮市・**村田真士11才**）……**【影：**このＯＦの返事を思いつかずにずーっと考えていたらカゼひいたので早びきします。**編集長：**影くーん？**】**

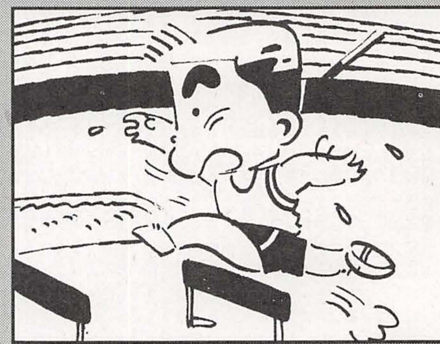
```
BB","O3L8R4G+G+F+F+EEEE F+F+F+F+BBBB G+G+F+F+EEEE F+F+F+F+BBBB"
880 FOR A=1 TO2800:NEXTA:ME=ME+1:IF ME>15 THEN 910
890 GOTO 320
900 '------ ALL ROUND CLEAR ------
910 CLS:FOR F=2 TO 5:FOR E=2 TO 17:GOSUB60:NEXT E,F
920 FOR F=3 TO 4:FOR E=3 TO 16:GOSUB110:NEXT E,F
930 FOR A=0 TO1:SYMBOL(132-A*2,58-A),"CONGRATULATIONS!",3,2,A*2:NEXTA
940 FOR A=0 TO2:SYMBOL(170+A,100),"YOU WON.",2,1,7:NEXTA
950 FOR A=0 TO2:SYMBOL(170+A,110),"TOSAKA BOY AND YOU",2,1,7:NEXTA
960 FOR A=0 TO2:SYMBOL(170+A,120),"FINISHED THIS GAME.",2,1,7:NEXTA
970 FOR A=0 TO2:SYMBOL(170+A,130),"SEE YOU AGAIN ・・・",2,1,7:NEXTA
980 FOR A=0 TO2:SYMBOL(151+A,150),"PRODUCED BY  K.HIRATA",2,1,7:NEXTA
990 PLAY "T130O4L8CEG4.GG4EDC2.CEG4.AG4FED2.","T130L8"
1000 PLAY "O4EDC2.G4E2.EDC4.CC4O5C4C2.","O4R1R1R1E4F2."
1010 PLAY "O4ABO5C4.CC4O4A4G2.CDE4.EDE4DC2.","O4AGF4.FF4C4C2.CCC4.CO3BB4BO4C2."
1020 GOTO1020:END
1030 '------ CHR SET ------
1040 RESTORE 1610
1050 DIM TB%(95),G0%(95),G1%(95),G2%(95),G3%(95),G4%(95),G5%(95),G6%(95)
1060 DEF FNA=VAL("&H"+A$)-32768!
1070 FOR A=0 TO 95:READ A$:TB%(A)=FNA:NEXT
1080 FOR A=0 TO 63:READ A$:G0%(A)=FNA:NEXT
1090 FOR A=0 TO 63:READ A$:G1%(A)=FNA:NEXT
1100 FOR A=32TO 63:READ A$:G2%(A)=FNA:NEXT
1110 FOR A=32TO 95:READ A$:G3%(A)=FNA:NEXT
1120 FOR A=0 TO 63:READ A$:G4%(A)=FNA:NEXT
1130 FOR A=0 TO 95:READ A$:G5%(A)=FNA:NEXT
1140 FOR A=0 TO 31:READ A$:G6%(A)=FNA:NEXT
1150 '------ ROUND SET ------
1160 RESTORE 2020:FOR B=1 TO15:FOR A=1 TO10:READ R$:RO$(A,B)=R$
1170 NEXT A,B:ME=1
1180 '------ TITLE ------
1190 GOSUB 1550
1200 SYMBOL(48,16),"██████████████████",2,1,5
1210 SYMBOL(48,24),"██████████████████",2,1,5
1220 SYMBOL(48,32),"██████████████████",2,1,5
1230 SYMBOL(48,40),"██████████████████",2,1,5
1240 SYMBOL(48,48),"██████████████████",2,1,5
1250 SYMBOL(48,56),"██████████████████",2,1,5
1260 '
1270 SYMBOL(224, 72),"  ████  ",2,1,4
1280 SYMBOL(224, 80)," ██████ ",2,1,4
1290 SYMBOL(224, 88),"██    ██",2,1,4
1300 SYMBOL(224, 96),"██    ██",2,1,4
1310 SYMBOL(224,104),"     ██ ",2,1,4
1320 SYMBOL(224,112),"    ██  ",2,1,4
1330 SYMBOL(224,120),"   ██   ",2,1,4
1340 SYMBOL(224,128),"  ██    ",2,1,4
1350 SYMBOL(224,136),"████████",2,1,4
1360 SYMBOL(224,144),"████████",2,1,4
1370 '------ SELECT ------
1380 GOSUB 1460
1390 FOR A=0TO2:SYMBOL(143+A,164),"PLAY  CONT  SAVE  LOAD",2,1,6:NEXTA
1400 I=1:GOSUB 1450
1410 I$=INKEY$:J=(I$="4")-(I$="6"):C=INT(RND(1)*6)+1:COLOR=(5,C)
1420 IF I$=CHR$(13) THEN COLOR=(5,5):ON I GOTO 200,220,1480,1480
1430 IF J<>0 AND I+J>0 AND I+J<5 THEN GOSUB 1450:I=I+J:GOSUB1450 ELSE 1410
1440 GOTO 1410
1450 SYMBOL(31+I*96,164),"●",2,1,3,,XOR:RETURN
1460 LINE(96,160)-(542,175),PSET,0,BF:RETURN
1470 '----- Are you sure ------
1480 GOSUB 1460:FOR A=0TO2:SYMBOL(167+A,164),"Are you sure (Y/N)?",2,1,7:NEXTA
1490 ON INSTR("YN",INPUT$(1)) GOTO 1500,1380:GOTO1490
1500 ON I-2 GOTO1520,1540
1510 '------ SAVE ------
1520 OPEN "O",#1,"IMEG":PRINT#1,ME:CLOSE#1:GOTO 1380
1530 '------ LOAD ------
1540 OPEN "I",#1,"IMEG":INPUT#1,ME:CLOSE#1:GOTO 220
1550 FOR E=0 TO 19:FOR F=0 TO11:GOSUB50:NEXT F,E:RETURN:'--- BACK SUB
1560 '------ ERR ------
1570 IF ERR=64 THEN KILL "IMEG":RESUME 1520
1580 IF ERR=63 THEN RESUME 200
1590 BEEP:CLS:PRINT"ERR ";ERR:END
1600 '------ CHR DATA ------
1610 DATA A223,8222,088C,8088,A230,8022,08FC,8008,A380,8002,0330,8008,A330,8002
1620 DATA 8870,8008,A218,8020,AABA,2AA8,803A,2800,88BA,2088,A2BA,2022,08FF,7588
1630 DATA A3FE,BD62,0000,0008,800F,5000,803F,5400,80FF,5500,83FF,7FC0,8F87,61F0
1640 DATA 8F33,4CF0,8F33,4CF0,43FF,7FC3,40FF,7F03,555D,D557,5575,D557,4075,D503
1650 DATA 8075,D500,8030,8000,80C0,8000,8000,8000,8003,8000,800C,8000,8030,8000
1660 DATA 83FF,7FC0,8F87,61F0,8F33,4CF0,8F33,4CF0,43FF,7FC3,40FF,7F03,4018,8003
1670 DATA 4030,8003,4030,8003,8030,8000,80FF,7500,83FC,BD40,8D54,B550:' T.B
1680 DATA FFFE,FFFE,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1690 DATA FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1700 DATA 7FFF,7FFF,FFFE,FFFE,FFFC,FFFC,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8
1710 DATA 6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,8000,8000,FFFC,FFFC,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8
1720 DATA 6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,6AA8,8000,8000:' NOMAL BLOCK
1730 DATA FFFF,7FFE,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1740 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
1750 DATA 7FFF,7FFF,FFFF,7FFE,FFFF,7FFC,6AAA,2AA8,6AAA,2AA8,6A00,80A8,6A2A,2BA8
1760 DATA 6A2A,2BA8,6A2F,6BA8,6A2E,0BA8,6A2E,0BA8,6A2E,0BA8,6A2E,0BA8,6A2E,0BA8
1770 DATA 6AFE,3FA8,6AAA,2AA8,6AAA,2AA8,8000,8000:' MOVE BLOCK
1780 DATA FFFF,7FFE,6AAA,2AA8,6AAA,2AA8,6AAA,2AA8,6AFF,7EA8,6AEA,2BA8,6AEA,2BA8
1790 DATA 6AEA,2BA8,6AEA,2BA8,6AEA,2BA8,6AEA,2BA8,6A80,80A8,6AAA,2AA8,6AAA,2AA8
1800 DATA 6AAA,2AA8,C000,8000:' RED BLOCK
1810 DATA FFFF,7FFC,6AAA,2AA8,6A00,80A8,6A2A,2BA8,6A7F,7FA8,6AAA,2AA8,6ABF,7AA8
1820 DATA 8ABA,22A0,EABA,22A6,6AA0,82A8,6AAA,2AA8,6A00,80A8,6A2A,2BA8,6A7F,7FA8
1830 DATA 6AAA,2AA8,C000,8000,FFFF,7FFC,6AAA,2AA8,6A00,80A8,6A2A,2BA8,6A7F,7FA8
1840 DATA 6AAA,2AA8,6ABF,7AA8,8ABA,22A0,8ABA,22A0,6AA0,82A8,6AAA,2AA8,6A00,80A8
1850 DATA 6A2A,2BA8,6A7F,7FA8,6AAA,2AA8,C000,8000:' LASER BLOCK
1860 DATA A222,A222,3FFF,7FFC,B800,801E,3800,801C,B800,801E,3800,801C,B800,801E
1870 DATA 3800,801C,B800,801E,3800,801C,B800,801E,3800,801C,B800,801E,3800,801C
1880 DATA BFFF,7FFE,0888,0888,8000,8000,8000,8000,8000,8008,8000,8008,8000,8008
1890 DATA 8000,8008,8000,8008,8000,8008,8000,8008,8000,8008,8000,8008,8000,8008
1900 DATA 8000,8008,8000,8008,8AAA,2AA8,8000,8000:' BLACK HOLE
1910 DATA A222,A222,0888,0888,A222,A222,0888,0888,A220,9222,0887,8288,A21E,8022
1920 DATA 0838,8088,A230,8022,0800,8088,A200,8222,0888,8888,A222,A222,0888,0888
1930 DATA A222,A222,0888,0888,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8007,6000
1940 DATA 803F,2000,80FE,2800,80FA,2800,80FA,2800,80EA,2000,803A,0000,8004,8000
1950 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1960 DATA 8000,8000,8007,6000,8038,7C00,80E1,7F00,80C7,7F00,80CF,7F00,80FF,7F00
1970 DATA 803F,7C00,8007,6000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000:' POWER
1980 DATA A222,A222,0888,0888,A222,A222,0888,0888,A222,A222,0888,0888,A222,A222
1990 DATA 0888,0888,A222,A222,0888,0888,A222,A222,0888,0888,A222,A222,0888,0888
2000 DATA A222,A222,0888,0888:' BACK GROUND
2010 '------ ROUND DATA ------
2020 DATA 250000000000,615200000000,662502000000,626606660200,266434603656,62266
6641440,665226644460,656562216662,620406622665,640006566236:' 1
2030 DATA 666466664666,646462546464,641442563416,446462544646,442222622224,64255
2125526,442222622224,646463524446,444641524414,664466526666:' 2
2040 DATA 000522225000,063226622640,062264662240,042266662245,046166222660,56666
2266610,543662263144,051454666460,006662264000,555462245546:' 3
2050 DATA 000000000000,222226600050,000004600040,222223602150,000026646340,22222
4602250,000003600040,252226600050,252226600040,000000000056:' 4
2060 DATA 666625516625,222222222222,626361626666,625566625666,222222222222,66662
6616626,666624666625,222222222222,626416626366,625566625666:' 5
2070 DATA 626262626262,262626262626,626262626262,262426262626,262623262626,62626
2626262,252625252526,623262326262,661666666666,665656565666:' 6
2080 DATA 520005500025,222002200222,022202202220,002223222200,000222222000,22222
2222222,222322232222,414444444414,651145541156,600000000006:' 7
2090 DATA 666655565666,600200200006,602222224206,602241222236,232222221206,60222
2422206,602221224206,602422222236,600000000006,666656555666:' 8
2100 DATA 222222222222,222222222222,222122122222,222222222222,664026640566,26242
4666635,252326222222,252226266566,616661235616,666266266666:' 9
2110 DATA 666626626621,653246265266,662462652462,624626621626,246235266256,66266
2432662,626521625626,266266266265,652462562636,621626626566:' 10
2120 DATA 665655566566,020202202020,266666666662,060201602060,262621426262,06060
4106060,263626626362,020206602020,666666666666,644655355446:' 11
2130 DATA 046622222664,066222222266,062221212226,022211211222,022211211222,02222
2222222,052225252225,066222222266,064621212346,066325252666:' 12
2140 DATA 564666664665,256422246652,221642461222,022664662200,022264662220,00236
4623210,022264622220,225564655222,221664666612,266644466666:' 13
2150 DATA 000522255000,005662246500,004624226500,066426223660,063241422650,64024
0622466,652456142260,652060612266,024616041226,222222222226:' 14
2160 DATA 624266226426,222221524222,425244221626,466244524625,614414226264,42223
4060414,464646161466,622226061344,166524664446,662246141446:' 15
```



★編さんにつぐ美さんにDr.Dに編集長，おまけに見城先生も，みーんなこのページに載りおくれていないな？あれ？誰か忘れたかな？(栃木県足利市・**岩崎寛司13才**)…**【編：山下先生を忘れちゃだめじゃないか!!影：……。】**

## FP-1000/1100用

# HYPER FP ATHLETICS
（ハイパー エフピー アスレチックス）

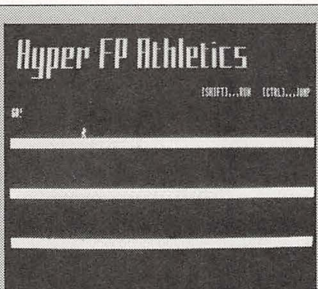


SHINGO

### ◆はじめに

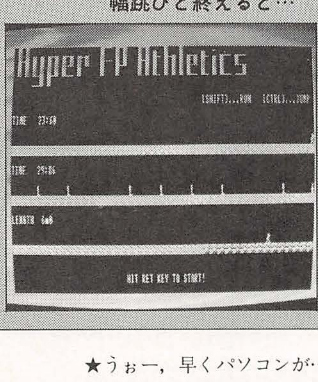
FPは，プログラムを買うことのできない悲しいマシン。ベーマガを頼りに，これからも僕はがんばるつもりです。他のマイナー機のユーザーも一緒にベーマガを盛りあげよう！

というわけで，FPの救世主として，懐かしのオリンピック・ゲームを発表します。時間がなく，やや完成度が低いのですが，春休みに友達と遊ぶと，きっとエキサイトするでしょう。プログラム・サイズもかなり小さいのでぜひ打ち込んでください。




▲《写真１》まずは100m徒競走からはじまるぞ

▼《写真２》ハードル，幅跳びと終えると…




### ◆遊びかた

100m，ハードル，幅跳びの３種目を［SHIFT］(RUNボタン)，［CTRL］(JUMPボタン)の二つのキーで挑戦してください。

100mは単に［SHIFT］の連打。ハードルは，障害物の直前で［CTRL］を押すことが，加わります。そして，幅跳びは自動的に走りだすので，その間にできるだけ多く［SHIFT］をたたき，地面の色が変わるところの前で［CTRL］を押してください。踏み切り板を越えてもファールにはなりませんが，記録はガタ落ちになります。

**HYPER FP ATHLETICSのプログラム・リスト**

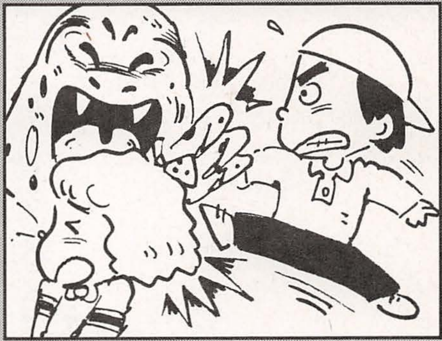
```
10 REM HYPER ■■■■■■■■ BY SHINGO
20 WIDTH80:SCREEN 2:BEEPOFF:CLEAR:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H9A60
30 DEFCHR$(248)="0E0E0E0E0404047E":DEFCHR$(249)="1858483E89F80F00"
40 DEFCHR$(250)="1858483E093846C1":DEFCHR$(251)="1818081C6A1A1432"
50 DEFCHR$(252)="48243400E4994824":DEFCHR$(253)="3B4CC11A9A080000"
60 DEFCHR$(254)="23463E7BCD000BCD":DEFCHR$(255)="1C0D77C900000000"
70 M$(0)=CHR$(29)+" 町":M$(1)=CHR$(29)+" 区"
80 M$(2)=CHR$(29)+" "+CHR$(30)+"市":M$(3)=CHR$(29)+" "+CHR$(31)+"町"
90 REM ｶﾞﾒﾝ
100 CLS:COLOR 1
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT"
150 COLOR 6:PRINTCSR(50.5)"[SHIFT]...RUN   [CTRL]...JUMP"
160 FOR J=10 TO 20 STEP5
170 LOCATE0,J:COLOR 1.4:FORI=0TO39:PRINTCHR$(252)CHR$(253);:NEXT:NEXT
180 REM 100m
190 COLOR3,0:PRINTCSR(0,7)"100m":GOSUB580:PRINTCSR(0,7)"       "
200 COLOR 7,0:PRINTCSR(0,7)"READY!"CSR(0,9)"町":M=0:K=0:T=0
210 FORI=1TO 1000:NEXT:PRINTCSR(0,7)"GO!    "CSR(1,9);:BEEP
220 KI=USR(33%):IF KI<>K AND KI THEN M=M+1:PRINTM$(M AND1);:IF M=79 THEN240
230 K=KI:T=T+1:GOTO220
240 T$=STR$(T¥30)+":"+MID$(STR$(INT((T MOD 30)/30*100)),2)
250 PRINT CSR(0.7)"TIME  ";T$
260 FORI=1TO 1000:NEXT
270 REM ﾊｰﾄﾞﾙ
280 COLOR3.0:PRINTCSR(0,12)"ﾊｰﾄﾞﾙ":GOSUB580:PRINTCSR(0,12)"       "
290 LOCATE0.14:COLOR 7,0:FORI=1TO9:PRINT"        〒";:NEXT
300 COLOR 7.0:PRINTCSR(0,12)"READY!"CSR(0,14)"町":M=1:K=0:T=0
310 FORI=1TO 1000:NEXT:PRINTCSR(0,12)"GO!    "CSR(1,14);:BEEP
320 KI=USR(33%):T=T+1:IF KI=K OR KI=0 THEN K=KI:GOTO320
330 M=M+1:IF M>=79 THEN PRINTM$(M AND1);:GOTO380
340 IF KI=2 THENPRINTM$(2);:FORI=1TO50:NEXT:PRINTM$(3);:T=T+50:M=M+1:GOTO360
350 PRINTM$(M AND1);
360 IF (M AND7)=0 THENBEEPON:BEEPOFF:FORI=1TO100:NEXT:T=T+100
370 K=KI:GOTO320
380 PRINTCSR(78,14)" 町"
390 T$=STR$(T¥30)+":"+MID$(STR$(INT((T MOD 30)/30*100)),2)
400 PRINT CSR(0,12)"TIME  ";T$
410 FORI=1TO 1000:NEXT
420 REM ﾊﾊﾞﾄﾋﾞ
430 COLOR3,0:PRINTCSR(0,17)"ﾊﾊﾞﾄﾋﾞ":GOSUB580:PRINTCSR(0,17)"       "
440 LOCATE50,20:COLOR 7,2:FORI=0TO14:PRINTCHR$(252)CHR$(253);:NEXT
450 COLOR 7,0:PRINTCSR(0.17)"READY!"CSR(0.19)"町":M=21:K=0:T=0
460 FORI=1TO 1000:NEXT:PRINTCSR(0,17)"GO!    "CSR(1,19);:BEEP
470 KI=USR(33%):T=T+1:IF KI=K OR KI=0 THEN K=KI:ELSE M=M+1
480 IF KI=2 THEN500 ELSE IF T=50 THEN M=M-20:GOTO500
490 PRINTM$(T AND1);:FORI=1TO 30:NEXT:GOTO470
500 PRINTCHR$(29)" "CHR$(30)"市";:FOR I=1TO (M/70)*28:PRINTCHR$(29)" 市";
510 FORJ=1TO60:NEXT:NEXT:PRINTCHR$(29)" "CHR$(31)"区"
520 M=M-(50-T)*5
530 T$=STR$(M¥7)+"m"+MID$(STR$(INT((M MOD 7)/7*100)),2)
540 PRINT CSR(0,17)"LENGTH ";T$
550 '
560 CALL&H0703:COLOR 5:PRINTCSR(30,23)"HIT RET KEY TO START!":B=0
570 WHILE INKEY$<>CHR$(13):COLOR,,B:B=B+1AND7:WEND:COLOR ,,0:GOTO100
580 FORI=1TO50:BEEPON:BEEPOFF:FORｵﾄ=1TO8:NEXT:NEXT:RETURN
```

★うぉー，早くパソコンが……，早く～早く～ぐわぁ～っ。この苦しみをお届けします。(栃木県足利市・**関口誠一16才**)……【**影**：みんなが仕事しろ，仕事しろって言うんです。ぐわーっ。この苦しみをお返しします。】

# JR-200用

# THE ALIEN（ジ エイリアン）

TOY BOY



## STORY

時は未来。ある未開の惑星の基地に派遣されたあなたは，そこが廃墟と化していることを知った。エイリアンに襲撃されたのだ！破壊された基地は迷路と化し，そこにはまだ7人の女の子が身を隠しながら生きのびている。あなたは火炎放射器と酸素ボンベを背負い，単身で救出に向かうのだった。

## HOW TO PLAY

ゲームがはじまると，まず迷路を作っているようすが表示されます。迷路ができあがると，あなたの視界が表示されるので，**第1図**のように操作して，女の子を捜しだし，出口へ向かってください。

視界は4歩先までしか見えません。その範囲にエイリアンや女の子がいれば，距離に応じたキャラクターが現れます。なお，エイリアンが視界に入ると，エイリアンにも気付かれたことになり，向こうから近づいてきます。早めに火炎放射するか，逃げましょう。ただし，横や後ろを向いただけでは逃げられません。視界から消えても，足音(慣れればわかる)と共に追ってきます。逃げるには角を曲がって進めばOKです。

[↑]：向いている方向に1歩進む。
[←][↓][→]：それぞれ，左，後ろ，右を向く。
[M]：マップを見る（5面以降使用不可)。
[N]：火炎放射器を使う。

《第1図》キー操作

《第1表》プログラムの内容

| 行 | 内容 | 行 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 150～ | 初期設定 | 1140～ | 画面表示サブ・ルーチン |
| 190～ | 迷路作成 | 1260～ | 女の子の表示 |
| 560～ | メイン・ルーチン | 1300～ | エイリアン動作 |
| 650～ | "視界"画面表示 | 1370～ | エイリアンにやられたとき |
| 910～ | ゲーム・オーバー | 1410～ | 火炎放射の処理 |
| 980～ | マップ画面表示 | 1520～ | DATA等設定サブ・ルーチン |
| 1030～ | 出口（クリア）処理 | 1620～ | DATA |

女の子を見つけたら，近づいていってください。メッセージの表示が変わります。

火炎放射器は酸素をかなり使います。ガスは十分あるので表示されませんが，酸素は限られていて，しかもあなたも呼吸していることを忘れてはいけません。

1ブロックに1人の女の子がいて，全部で7ブロックあります。できる限り女の子を助けてから出口へ向かい，つぎのブロックへと進んでください。助けていなくても出口からつぎへと進めますが，7ブロック終了時に何人助けたかでエンディングのメッセージが変わります。「残酷！」なんて呼ばれないようにガンバってください。

要するにこのゲームは実際に**そこに**いることが想像できれば，なんなくプレイできるでしょう。

## PROGRAM

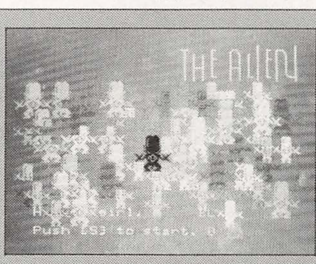
**第1表**が主な流れですが，とくに自分やエイリアンの移動には，プログラムを短くし，かつ必要な処理は完璧にこなせるように，変則的なループや論理式等，さまざまなテクを使っているので，解析するとおもしろいと思います。また，ブロックごとにエイリアンの移動速度を速くしたり，音と画面をシンクロさせたりと細かいところにも気を配ったので，そのへんも十分に味わってください。

《第2表》変 数 表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| M( , ) | マップ |
| X，Y | 自分の座標 |
| XX，YY | エイリアンの座標 |
| L | 残りの酸素 |
| O | スコア |
| H | ハイスコア |
| M | ブロック数 |
| S，T | 自分の移動用フラグ |
| W | 壁の色 |

## LAST OF ALL

このプログラムを作るきっかけとな

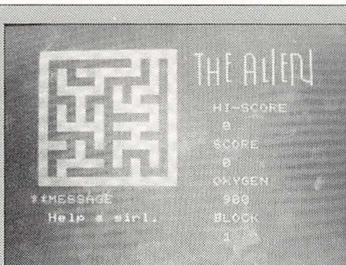



▲《写真1》タイトル画面。こいつがにっくきエイリアンだ

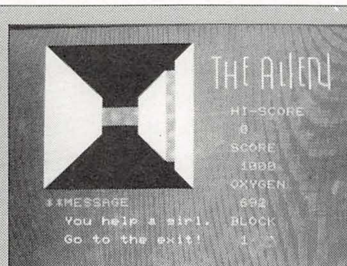
★OF小説せっちゃん：わが家にはFM-7が2台ある。その泣く子もわめくステレオ6重不協和音は迫力で，妹のピアノレッスンも遠くおよばない。(愛知県稲沢市・**秦野節夫14才**)……【**編**：む，むなしい。】

ったのは映画「エイリアン２」です。見ていない人は見てからプレイすることをお勧めします。

――では，角を曲がるとエイリアンがいる恐怖……存分にお楽しみください。




▲《写真２》最初にマップを描いてくれる親切設計




▲《写真３》３Ｄ迷路で少女を助けだすのがこのゲーム

▼《写真４》少女発見!!あとは出口へ急げ!!




▼《写真５》しまったエイリアンにやられた




THE ALIENのプログラム・リスト

```
100 REM  ________________________
110 REM |     THE ALIEN          |
120 REM | by T.Toda as TOY BOY   |
130 REM |   1987,12,19 (Sat)     |
140 REM  ________________________
150 CLEAR &6000:DIM M(15,15),A$(3),G$(3):RANDOMIZE:TEMPO 109:POKE &CA00,1
160 H=0:POKE 0,0:GOSUB 1520:GOTO 1480
170 F=&C100:O=0:M=0:V=0
180 M=M+1:W=8-M:L=700+(2*M)*100:GOSUB 1140
190 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 15:M(I,J)=0:NEXT :NEXT
200 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 15 STEP 14:M(I,J)=1:POKE F+J+32*I,&8C
210 M(J,I)=1:POKE F+I+32*J,&8C:NEXT :NEXT
220 FOR P=3 TO 13 STEP 2
230 FOR Q=3 TO 13 STEP 2
240 IF M(P,Q)=1 THEN 430
250 I=P:J=Q
260 R=INT(RND(1)*4+1):S=1:T=0
270 FOR K=1 TO R:A=S:S=-T:T=A:NEXT
280 N=0
290 N=N+1:IF N>4 THEN 250
300 IF M(I+2*S,J+2*T)<>-1 THEN 320
310 A=S:S=-T:T=A:GOTO 290
320 IF M(I+2*S,J+2*T)=1 THEN 370
330 M(I,J)=-1:M(I+S,J+T)=-1
340 POKE F+I+32*J,&8C
350 POKE F+I+S+32*(J+T),&8C
360 I=I+2*S:J=J+2*T:GOTO 260
370 M(I,J)=1:M(I+S,J+T)=1
380 POKE F+I+32*J,&8C
390 POKE F+I+S+32*(J+T),&8C
400 FOR A=2 TO 14:FOR B=2 TO 14
410 M(A,B)=ABS(M(A,B))
420 NEXT :NEXT
430 NEXT :NEXT
440 E=INT(RND(1)*7+2):M(E,15)=0:M(E,14)=0
450 FOR I=1 TO 6+M*2
460 X=INT(RND(1)*13)+2:Y=INT(RND(1)*13)+2:IF M(X,Y)<>0 THEN 460
470 IF X<3 AND Y<5 THEN 460
480 M(X,Y)=2+(I=1):NEXT:K=2
490 FOR I=1 TO 5
500 X=INT(RND(1)*13)+2:Y=INT(RND(1)*13)+2
510 IF M(X,Y)<>1 THEN 500
520 A=(M(X+1,Y)=1)+(M(X-1,Y)=1)*2+(M(X,Y+1)=1)*4+(M(X,Y-1)=1)*8
530 IF A<>3 AND A<>12 THEN 500
540 POKE F+X+32*Y,&20:M(X,Y)=0:NEXT
550 X=2:Y=2:S=0:T=1:GOTO 660
560 PICK Z:L=L-.1:COLOR 6,1,0:LOCATE 20,17:PRINT INT(L);:IF L<.1 THEN 910
570 IF Z=&1C THEN K=(K=0)+K:A=S:S=-T:T=A:GOTO 660
580 IF Z=&1D THEN K=(K=0)+K:A=S:S=T:T=-A:GOTO 660
590 IF Z=&1F THEN K=(K=0)+K:S=-S:T=-T:GOTO 660
600 IF Z=&1E THEN ON M(X+S,Y+T)+1 GOTO 650,560,1370,1270
610 IF Z=&6E THEN 1410
620 IF Z=&6D AND M<5 THEN 980
630 IF K<2 AND (XX=X OR Y=YY) THEN 1320
640 GOTO 560
650 X=X+S:Y=Y+T:K=K+(K=1)
660 COLOR W,0,0:LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 15:PRINT SPC(16):NEXT
670 C=0:D=0:L=L-1:PLAY "B",&6000
680 CC=2*C
690 FOR I=D+1 TO 14-D:FOR J=D TO 15-D STEP 15-D-D:POKE F+J+32*I,&8E:NEXT:NEXT
700 IF MOD(D,2)=1 THEN D=CC:GOTO 690
710 IF X=E AND Y+T*C=15 THEN 1030
720 IF M(X-T+C*S,Y+S+C*T)<>1 THEN 760
730 LOCATE 15-CC,CC:PRINT "◢";
740 COLOR ,,2:LOCATE 15-CC,15-CC:PRINT "◣";:COLOR ,,2
750 GOTO 770
760 FOR I=CC+1 TO 14-CC:POKE F+15-CC+32*I,&8C:NEXT I
770 IF M(X+T+C*S,Y-S+C*T)<>1 THEN 810
780 COLOR ,,2:LOCATE CC,15-CC:PRINT "◢";:COLOR ,,2
790 LOCATE CC,CC:PRINT "◣";
```

★はい！みなさん。ＰＳＧ教室のお時間です。今日は，ノイズのだしかたを勉強します。はい，口を「イ」の形にし，歯の間から「ツス」と言います。練習しましょう。(愛知県稲沢市・**秦野節夫14才**)……【**影：なんだこりゃ？**】

```
800 GOTO 820
810 FOR I=CC+1 TO 14-CC:POKE F+CC+32*I,$8C:NEXT I
820 IF M(X+S+C*S,Y+T+C*T)=0 THEN 850
830 ON M(X+S+C*S,Y+T+C*T) GOTO 840,1300,1260
840 FOR I=CC+1 TO 14-CC:FOR J=CC+1 TO 14-CC:POKE F+I+32*J,$8C:NEXT:NEXT:GOTO 560
850 LOCATE CC+1,CC+1:PRINT "◣";
860 LOCATE 14-CC,CC+1:PRINT "◢";
870 COLOR ,,2:LOCATE CC+1,14-CC:PRINT "◢";
880 LOCATE 14-CC,14-CC:PRINT "◣";:COLOR ,,2
890 IF C=3 THEN 560
900 C=C+1:D=D+1:GOTO 680
910 COLOR 7,0:LOCATE 4,7:PRINT "BE CHOKED";:BEEP
920 COLOR 7,1,0:LOCATE 2,19:PRINT "Game is over.....";
930 FOR I=0 TO 30:SOUND 1000+I*10,1:NEXT
940 IF H<O THEN H=O:LOCATE 2,20:PRINT "You took HI-SCORE.";
950 LOCATE 2,21:PRINT "Push [S] to start.";
960 PICK Z:IF Z=$73 THEN 170
970 GOTO 960
980 COLOR 7,1:LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 15:PRINT SPC(16):NEXT
990 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 15:IF M(I,J)=1 THEN POKE F+I+32*J,$8C
1000 NEXT :NEXT
1010 LOCATE X,Y:PRINT "*";
1020 SOUND 0,99:L=L-10:GOTO 660
1030 IF C>2 AND M(E,13)=1 THEN 720
1040 IF C>1 THEN 560
1050 LOCATE 6,7:PRINT "EXIT";
1060 O=O+INT(L):PLAY "F",$600C
1070 IF M<7 THEN 180
1080 LOCATE 0,17:COLOR 7,1
1090 IF V=7 THEN PRINT "  GREAT !!":PRINT "  You're a HERO!":O=O+5000
1100 IF V=6 OR V=5 THEN PRINT "  GOOD !!":PRINT "  You're a nice guy.":O=O+2000
1110 IF V<5 THEN PRINT "  BAD !!!":PRINT "  You're very cruel."
1120 BEEP:COLOR 6:LOCATE 20,13:PRINT O;
1130 GOTO 920
1140 COLOR 7,1:CLS
1150 LOCATE 18,1:PRINT "┬  ┌ ⌒ │┌┐│"
1160 PRINT SPC(18);"│││├ ││││├││"
1170 PRINT SPC(18);"│├┤│ ├┤│││││"
1180 PRINT SPC(18);"│││└ ││└│└│┘"
1190 COLOR 6:LOCATE 20,7:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 20,9:PRINT H;
1200 LOCATE 20,11:PRINT "SCORE":LOCATE 20,13:PRINT O;
1210 LOCATE 20,15:PRINT "OXYGEN":LOCATE 20,17:PRINT L;
1220 LOCATE 20,19:PRINT "BLOCK":LOCATE 20,21:PRINT M;
1230 COLOR 5,1:LOCATE 0,17:PRINT "**MESSAGE";
1240 COLOR 7,1:LOCATE 2,19:PRINT "Help a girl.";
1250 RETURN
1260 COLOR 0,7,1:LOCATE 6+INT(C/2),8:PRINT G$(C);:GOTO 560
1270 M(X+S,Y+T)=0:COLOR 7,1,0:LOCATE 2,19:PRINT "You help a girl.";
1280 SOUND 523,12:SOUND 440,6:SOUND 700,24:LOCATE 2,21:PRINT "Go to the exit!";
1290 V=V+1:COLOR 6:O=O+M*1000:LOCATE 20,13:PRINT O;:GOTO 650
1300 K=0:XX=X+S+C*S:YY=Y+T+C*T
1310 COLOR 1,0,1:LOCATE 7,8:PRINT A$(C);
1320 IF RND(1)>M/50 THEN 560
1330 M(XX,YY)=0:XX=XX+SGN(X-XX):YY=YY+SGN(Y-YY):M(XX,YY)=2:SOUND 66,1
1340 COLOR 1,0,1:IF X=XX AND Y=YY THEN 1370
1350 IF K=0 THEN LOCATE 7,8:PRINT A$(ABS(X-XX+Y-YY)-1);
1360 GOTO 560
1370 COLOR 2,0,1:FOR T=0 TO 23:SOUND 250+T*10,1
1380 FOR I=0 TO 6 STEP 6:FOR J=0 TO 6 STEP 6
1390 LOCATE INT(RND(1)*10)+I,INT(RND(1)*10)+J:PRINT "9";
1400 NEXT:NEXT:NEXT:GOTO 920
1410 L=L-100:IF L<0 THEN 910
1420 COLOR 6,2,1:FOR I=15 TO 8 STEP -1:SOUND 250,2
1430 LOCATE 7,I:PRINT "99";:NEXT
1440 IF K>0 THEN SOUND 200,10:GOTO 660
1450 COLOR 1,,1:LOCATE 7,8:PRINT A$(ABS(X-XX+Y-YY)-1);:O=O+100:K=2
1460 M(XX,YY)=0:COLOR 6,1,0:LOCATE 20,13:PRINT O;
1470 SOUND 525,45:GOTO 660
1480 GOSUB 1140:COLOR ,,1:FOR I=0 TO 15:FOR J=2 TO 7:COLOR J
1490 LOCATE INT(RND(1)*29)+1,INT(RND(1)*14)+5:PRINT A$(INT(RND(1)*2));:NEXT:NEXT
1500 COLOR 0:LOCATE 14,11:PRINT A$(0);
1510 COLOR 7,1,0:GOTO 950
1520 FOR I=$C000 TO $C0D7:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1530 A$=CHR$($1D):B$=CHR$($1F):AA$=A$+A$
1540 A$(3)=":":G$(3)=":"
1550 A$(2)="0":G$(2)="0"
1560 A$(1)="+"+AA$+B$+",-."+AA$+B$+"/"
1570 A$(0)='!"'+AA$+A$+B$+" #$"+AA$+A$+B$+"%&'("+AA$+A$+B$+")*"
1580 G$(1)="  ."+A$+AA$+" 7 "+A$+AA$+B$+" 8 "
1590 G$(0)="    "+AA$+AA$+B$+" 12 "+AA$+AA$+B$+" 34 "+AA$+AA$+B$+" 56 "
1600 FOR I=$6000 TO $6021:READ A:POKE I,A:NEXT
1610 RETURN
1620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1630 DATA 0E,1F,3F,37,2F,2F,2F,2F,70,F8,FC,FC,FC,FC,FC,FC
1640 DATA 2F,AF,BF,7F,3F,BF,6F,33,FC,FD,FD,FE,FC,FD,F6,CC
1650 DATA 81,62,36,1C,1D,3F,C0,40,1F,7E,79,F3,B5,1B,1C,0E
1660 DATA F8,7E,9E,AF,AD,D8,38,F0,81,46,6C,38,B8,FC,06,01
1670 DATA 1F,3F,7F,F9,F3,79,3C,FC,F8,FC,FE,BF,0F,1E,BC,3F
1680 DATA 00,76,FF,DF,BF,BF,BF,BF,00,84,48,38,18,2D,47,00
1690 DATA FF,BD,DB,FF,99,AD,BD,CB,00,00,42,44,3C,99,EC,07
1700 DATA FF,7E,7C,7E,EF,D3,66,E7,18,18,7C,74,24,3C,3C,18
1710 DATA 07,0F,0F,9F,0F,1C,1C,1E,E0,F0,F0,F0,F0,B8,38,7C
1720 DATA 3B,3C,2F,2F,2F,28,1F,0F,9C,3C,F4,E4,C8,10,F8,F8
1730 DATA 1F,1F,1F,1F,1F,1F,03,03,F8,F8,F8,F8,F8,F8,80,40
1740 DATA 3C,7E,7E,7E,46,6E,F7,ED,BD,A1,FF,7E,FF,FF,FF,18
1750 DATA 11,D3,24,B4,8B,34,92,4A,0,0,0,0,0,18,38,18
1760 DATA 40,3,12,5,24,0,36,5,12,7,0,0,12,$25
1770 DATA 12,$24,24,$20,24,$22,24,$25,12,$24,12,0,12,$20,12,$1e,36,$22,0,0
```

★　　★　　★

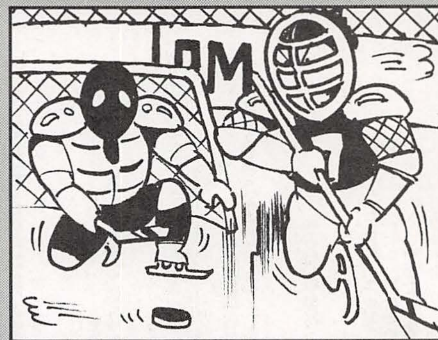


★俺が昔，手袋だった頃，弟は胃袋だった。わかるかなぁ？わかんねーだろうなぁ。イエイ！（千葉市・**エグチエグオ**14才）……【**Dr.D**：おーっ！なんとなつかしいギャグだ。**影**：石器時代にはやってたんですか？】

# M5(BASIC-I)用

# ICE(アイス) HOCKEY(ホッケー)

清野　智弘




## プログラムの説明

3年ほど前に作った2人用ゲームです。青と緑の球を動かして黒のパックを相手のゴールに入れてください。どちらかが9点先取すると終了します。

2本のプログラムをセーブ，ロードします。RUNするとリンクが表示され，「ふぇーすおふ→[F]」とでてくるのでFを押してください。そうするとパックが動きだし，ゲームがはじまります。青い球は9と0で，緑の球はZとXで進む方向が左右に45°回転します。パックは自分の球の進行方向に飛んでいって，やがて止まります。

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| I | 配列変数の添字，青と緑の球についてく0か1 |
| XX，YY | 球の変化量 |
| X，Y | 球の位置 |
| UU，VV | パックの変化量 |
| U，V | パックの位置 |
| T | パックに体当たりをした時刻－1秒 |
| H | 得点したら立つ旗(flag) |
| S | 得点 |
| S$ | 数字 |
| B | 音量 |

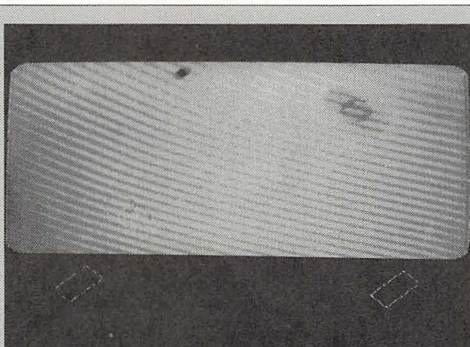
### CHECKER FLAG

編：このゲームはなかなかおもしろいですよ。

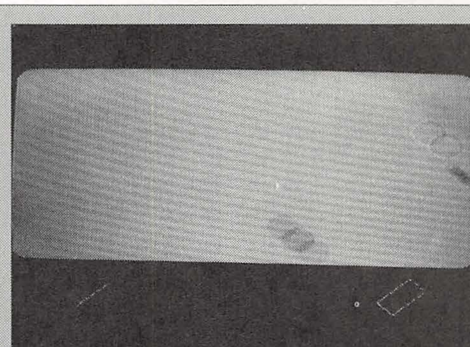
Dr.D：ボールの動きが非常にスムーズじゃ。M5のスプライト機能をうまく使いこなしていると言えよう。

編：それにつけてもこのゲーム・アイデアにはけいふくしました。タイトルはアイスホッケーですが，内容は十分にオリジナリティーにあふれていますよ。

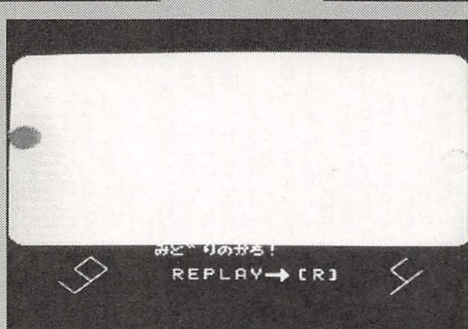
Dr.D：そのとおりじゃ。みんなも見ならってほしいものだ。



▲《写真1》ゲーム・スタート!! それにしてもスムーズな動きだなあ



▲《写真2》みごとにシュートが決まった!!操作がむずかしいので慣れるまでたいへん




◀《写真3》9対4で緑のプレイヤーの勝ち!! 点数は9点マッチです

★ぼくは自転車に乗っているとき，カサがタイヤにはさまり1回転してしまったおつけものです。(兵庫県伊丹市・クニタン13才)……【影：1回転ではあまい!! 3回転にヒネリを加えれば9.90をあげたのに。】

《リスト1》ICE HOCKEYのキャラクター・データ・リスト

```
10 Print "■■■":mag 2:Poke &701A,0
20 scod 0,&FC:scod 1,&FC:scod 2,0
30 scol 0,2:scol 1,4:scol 2,1
40 for I=&87 to &8F:stchr rPt$(8,"80")to I,5:next
50 stchr "0000000000030707" to 0
60 stchr "0707030000000000" to 1
70 stchr "00000000000c0e0e0" to 2
80 stchr "e0e0c000000000000" to 3
```

《リスト2》ICE HOCKEYのメイン・プログラム・リスト

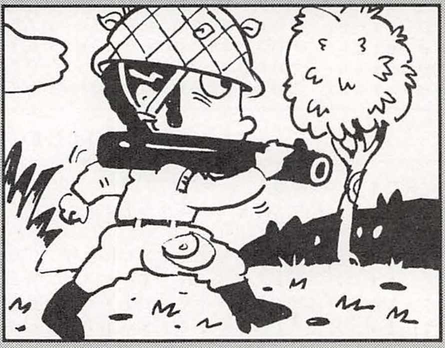
```
1 goto 300
10 let P=inP(&34+I):if P=1 then goto 17 else if P<>2 then go
to 22
11 if XX(I)*YY(I)then goto 14
12 if XX(I)then let YY(I)=XX(I):goto 22
13 let XX(I)=-YY(I):goto 22
14 if XX(I)*YY(I)=1 then let XX(I)=0:goto 22
15 let YY(I)=0:goto 22
16 if X(I)+XX(I)<16 or X(I)+XX(I)>232 then let XX(I)=0
17 if XX(I)*YY(I)then goto 20
18 if XX(I)then let YY(I)=-XX(I):goto 22
19 let XX(I)=YY(I):goto 22
20 if XX(I)*YY(I)=1 then let YY(I)=0:goto 22
21 let XX(I)=0
22 let X(I)=X(I)+XX(I)*8:let Y(I)=Y(I)+YY(I)*8:loc I to X(I)
,Y(I)
23 if Y(I)<24 or Y(I)>120 then let YY(I)=sgn(66-Y(I))
24 if X(I)<24 or X(I)>224 then let XX(I)=sgn(108-X(I))
25 return
30 if abs(X(I)-U)>8 or abs(Y(I)-V)>8 then goto 32
31 let T=time-1:let UU=XX(I)*8:let VV=YY(I)*8:let B=0
32 let U=U+UU/(time-T):let V=V+VV/(time-T):loc 2 to U,V
33 if V<12 or V>132 then let VV=sgn(66-V)*8:let B=0
34 if U>12 and U<236 then goto 37
35 if V>64 and V<80 then let H=1:let B=15:goto 37
36 let UU=sgn(99-U)*8:let B=0
37 return
50 let I=(I+1)mod 2:gosub 10:gosub 30:out 32,&F0+B:let B=B-(
B<15)
60 if H then Print "■":let S(-(U>99))=S(-(U>99))+1:loc 2 to
0,-20 else goto 50
70 for J=0 to 1000:next:goto 340
100 let S$(0)="／＼↓←←←／ ／↓←←←＼／":let S$(1)="  ↓←←← ↓← ":let S
$(2)="→＼↓←←←／＼↓←←＼ ":let S$(3)="↓← ↓／"
120 let S$(4)="／ ↓↓←←← ":let S$(5)="→＼↓← ↓←←←＼":let S$(6)="↓
←／":let S$(7)="↓←  ／↓←←← "
140 let S$(8)="↓←／＼↓←←＼":let S$(9)="↓← "
180 return
200 Print "のがち!■■←←←←←←←←REPLAY→[R]"
220 if Peek(&702B)=20 then goto 330 else goto 220
300 cls:dim X(1),Y(1),XX(1),YY(1),S(1),S$(9):gosub 100
301 out 32,&E0:out 32,&FF
310 for I=0 to 15:Print "   " rPt$(29,"■"):next
320 Print cursor(2,0)"■" cursor(30,0)"■" cursor(2,15)"■" cur
sor(30,15)"■" cursor(1,6)"┏↓←┃↓←┃↓←┗" cursor(31,6)"┓↓←┃↓←┃↓←
┛■■"
330 let S(0)=0:let S(1)=0:view 0,19,31,23:cls:view
340 for I=0 to 1:let X(I)=16+216*I:let Y(I)=72:let YY(I)=I*2
-1:gosub 21:next
350 let U=124:let V=72:let H=0:let T=0:let I=rnd(1):let UU=0
:let VV=rnd(1)*8-4
360 Print cursor(6,19)S$(S(1))cursor(26,19)S$(S(0))
370 Print cursor(11,18);:if S(0)=9 then Print "あお";:goto 200
 else if S(1)=9 then Print "みどり";:goto 200
380 Print "ふぇーすおふ→[F]";
390 if Peek(&702B)=28 then Print "■■":let T=time-1:goto 50 e
lse goto 390
```

M
5

★うちの学校には,「DOM!」と言って,いきなり体当たりをしてくるやつがいます。(東京都八王子市・**その名は笹山慎一郎13才**)……**【編**:影さんは「エンズイ斬り」と叫びながらラリアットを打つひきょう者です。**】**

# M5(BASIC-G)用

# BIG（ビッグ） SHOOTER（シューター）



**東　研作**

## ストーリー

1999年，空より正体不明の魔物が降り，地球はその魔物により占領されてしまっていた。

力の封印を解かれた超能力戦士ビッグシューターは，地球のために旅立つのでした。

## 内　容

ビッグシューターが4種類の敵と戦う，疑似3Dシューティング・ゲームです。

手前のピンク色の人間が，ビッグシューターです。カーソル・キーで左右に動き左シフトキーで念波砲を撃ちます。

せまりくる壁，敵と敵の撃つ弾をよけ，念波砲で敵を破壊していきます。敵を倒すと画面上部のＬＥＦＴが減っていき，これが0になるとつぎの敵にうつります。４種類の敵を倒すとラウンド･クリアで，はじめの敵にもどります（このとき，ＬＥＦＴの数が１周目より大きくなっています)。3周クリアすると，ハッピー・エンドです。

４回ミスをすると，ゲーム・オーバーです。

## プログラムについて

オールＢＡＳＩＣのプログラムですので安心して入力してください。

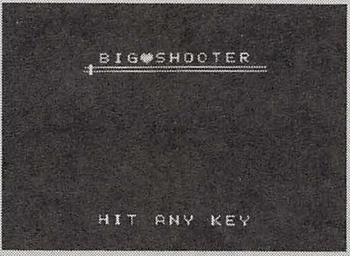
メモリはぎりぎりなので改造するときは，キャラクター・データのセットを，別のプログラムにわけたほうが良いと思います。

## 最後に

ビッグシューターとは，あるものの名前です。かっこいいので真似て使いました。さて，何の名前でしょう。あなたの町にも，きっとあると思います。

**★参考★**

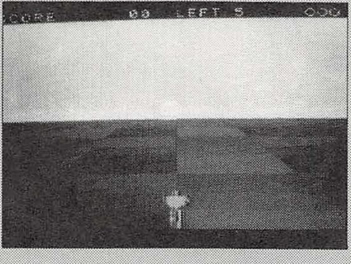
ゼガのスペースハリアー





▲《写真１》ついにM５版スペースハリアーの登場です!!すごいゾ!!

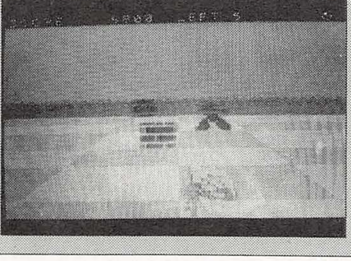
▼《写真２》中央にいるビッグシューターを操作して敵をやっつけろ!!





▲《写真3》1面の敵はこいつ，壁もスクロールするので当たらないように

▼《写真４》２面はドムが登場!!弾を撃つタイミングが早いゾ!!



《第１表》変数表

| 変数 | 用途 |
|---|---|
| A | 自分のキャラ用ループ |
| B | スクロール用ループ |
| C | 自分の弾のＺ座標 |
| D | 自分の弾のＸ座標 |
| E | ＢＧＭ用ループ |
| F | 敵の状態 |
| G | 敵のＸ座標 |
| H | 敵のＺ座標 |
| I，J | 雑用 |
| M，N，P | 壁用 |
| Q | 敵の弾のＸ座標 |
| R | 敵の弾のＹ座標 |
| S | 破壊した敵の数 |
| ＳＣ | スコア |
| ＳＳ | ＬＥＦＴ |
| T | 敵がでない時間 |
| W | 敵の攻撃の種類（レベル） |
| X | 自分のＸ座標 |
| ＡＡ，ＢＢ | 背景の色 |
| ＣＣ | ミスの回数 |
| A( ) | 画面表示Ｘパターン・データ |
| B( ) | 壁のＸ座標 |
| C( ) | 画面表示Ｙパターン・データ |
| D( )，Ａ＄ | ＢＧＭデータ，雑用 |

★募金をするとき，500円玉を入れるフリをして10円玉を入れようとし，両方とも入れてしまうことがよくある（ないない!!)。(東京都新宿区・Dempanian15才）……【影：私の場合，10円玉と１円玉だな。編：なるほど。】




★うちの学校の英語の先生はWriteの過去形を教えるとき，ロート製薬の歌をうたうハイテクな人です。(京都市・橋本和典15才)……【影：うーん，この歌を聞くと思わず「はらたいらさんに1,000点」と言いたくなるゾ!!】

## BIG SHOOTERのプログラム・リスト

```
10 print "ﾛﾛﾛ":goto 520
20 sg 1,,0:I=inkey(0):J=inkey(1):I=(I=54 and X>0)-(I=55 and
X<28):X=X+I:loc 0 to X*8,159
30 sg 2,,0:if S>SS then F,H,R,T,S=0:G,Q,B(0),B(1)=99:W=W+1:g
oto 400
40 C=C-2:if C>-1 then scod 3,C+13:loc 3 to D*A(C)+112+A(C)/2
,C(C)else goto 60
50 if(H=C or H=C-1 or H=C+1)and coinc(3,4,4)=4 then erase 3,
4:C,F,H=0:D,G=99:gosub 490:goto 70 else goto 70
60 erase 3:if J=4 then play "o3l32h7cccc":C=10:D=X-14:D=D/2
70 R=R+1:if R<10 then scod 5,R+13:loc 5 to Q*A(R)+112,C(R)el
se erase 5
80 if(R=9 and coinc(0,5,5)=5)or(H=9 and coinc(0,4,4)=4)then
goto 460
90 J=13 and D(E)>9:sg 1,D(E),J:sg 3,6,14:B=B+1:B=B and(B<3):
on B+1 goto 100,110,120
100 stchr "ffff000000000000" to 224,1:stchr "0000ffffffffffff
f" to 225,1:color 248,AA:color 232,BB:goto 130
110 stchr "ff00ffff00000000" to 224,1:stchr "00ff0000ffffffff
f" to 225,1:color 232,AA:color 240,BB:goto 130
120 stchr "ff000000ffffffff" to 224,1:stchr "00ffffff0000000
0" to 225,1:color 240,AA:color 248,BB
130 sg 2,D(E)/2,J:E=E+1:E=E and E<32:A=A+1:A=A and A<4:scod
0,60+A*4
140 T=T+1:sg 3,,0:if T<15 then sleep 6,1:if T<10 then goto 2
0 else print cursor(11,6);"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ":goto 20
150 P=P+1:M=P mod 10:N=0:gosub 380:Z=L
160 M=(P+5)mod 10:N=1:gosub 380
170 I=coinc(0,1,2):if(M=4 or M=9)and(I=1 or I=2)then goto 46
0
180 on W+1 gosub 190,260,300,330,370:scod 4,(H+1)+W*12+24:lo
c 4 to G*A(H)+112,C(H):goto 20
190 on F+1 goto 200,210,230,240,210,210
200 G=rnd(8)-4:H=0:F=1:return
210 if rnd(2)=0 then H=H+1 else gosub 360
220 if H>3 then if H>9 then F=0:H=0:G=99:erase 4:return else
 F=F+(1 and F<5):return else return
230 Q=G:R=H:F=F+rnd(1)+1:return
240 if rnd(2)=0 then H=H-1:goto 250 else gosub 360
250 if H<1 then F=1:return else return
260 on F+1 goto 200,270
270 if rnd(2)=0 then H=H+1 else gosub 360
280 if R>11 then Q=G:R=H
290 if H>9 then F=0:H=0:G=99:erase 4:return else return
300 on F+1 goto 200,310
310 H=H+rnd(1):if rnd(2)=0 then gosub 360:goto 280
320 I=G/3-4:G=G+(G>-5 and G>I)-(G<5 and G<I)*2:goto 280
330 on F+1 goto 340,350
340 F=1:G=0
350 R=R+1:scol 4,rnd(13)+2:if R>10 then R=0:Q=rnd(8)-4:retur
n else return
360 I=H mod 2:G=G+(G>-5 and I=0)-(G<5 and I=1)*2:return
370 W=0:return
380 erase N+1:scod N+1,M+1:if M=0 then B(N)=(rnd(8)-4)*2
390 L=(B(N))*A(M)+112:loc N+1 to L,C(M):return
400 SC=SC+SS*W*12:gosub 500:erase:on W goto 410,420,430,440
410 AA=69:BB=84:scol 1,12:scol 2,12:scol 4,6:color 216,&D8:c
olor 224,69:goto 690
420 AA=124:BB=199:scol 1,5:scol 2,5:scol 4,14:color 216,&54:
color 224,124:goto 690
430 AA=190:BB=235:scol 1,4:scol 2,4:scol 5,1:color 216,&0D:c
olor 224,190:S=-5:G=0:gosub 500:goto 690
440 AA=44:BB=194:T=-12:scol 1,6:scol 2,6:scol 4,7:scol 5,11:
color 216,&45:color 224,44:SS=SS+3
450 SC=SC+1000:gosub 500:if SS>12 then print cursor(9,2);"CO
NGRATULATION▣↓↓↓→→→→→→YOU ARE A SUPER HERO";:CC=4 else goto
 690
460 sg 1,,0:sg 3,7,15:for I=5 to 100:sg 2,I,0:sleep 1,1:next
:F,H,R,E,T=0:G,Q,B(0),B(1)=99
470 C=0:sg 3,,0:erase:CC=CC+1:if CC>3 then print cursor(11,6
);"GAME  OVER":for I=0 to 1:I=-(inkey(0)=9):next:run
480 print cursor(26+CC,0);" ":goto 690
490 play "o4l64h8bagfedco3bagfedc":S=S+1:SC=SC+(W+1)*4:gosub
 500:return
500 print cursor(7,0);right$("     "+num$(SC),5);cursor(20,0)
;right$(" "+num$(SS-S+1),2):return
510!---DEMO------------------
520 mag 3:console 0:dim A(9),B(1),C(9),D(31):for I=0 to 9:re
ad A(I),C(I):next
530 for I=0 to 31:read D(I):next:for I=0 to 75:read A$:stchr
 A$ to I:next:color 128,&40:color 136,&40:stchr 226:color 22
6,&D0
540 cls:erase:print cursor(10,6);"BIG♥SHOOTER";cursor(9,7);"
キ";rpt$(12,"=")
550 print cursor(10,21);"HIT ANY KEY":for I=0 to 1:I=-(inkey
(0)<>0):next
560 A=120:P=1:X=14:R=12:AA=44:BB=194:SS=4:B(0),B(1)=99
570!---START-----------------
580 color 216,&45:color 224,&2C:color 232,&2C:color 240,&C2:
color 248,&C2:sg 2,2,0
590 scol 0,13:scol 1,6:scol 2,6:scol 3,15:scol 4,7:scol 5,11
600 for I=216 to 248 step 8:stchr "ffffffffffffffff" to I,1:
stchr "0000000000000000" to I+1,1:
610 stchr "fefcf8f0f0c08000" to I+2,1:stchr "80c0e0f0f8fcfef
f" to I+3,1:next
620 stchr "eebbee55aa114411" to 218,1
630 view 0,0,31,8:cls 216:view:print cursor(0,9);"ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ
ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ";
640 print "●●●●●●●●●●●●▒▒▒▒▒●●●●●▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
650 for I=0 to 9:read J
660 print rpt$(10-I,chr$(J))+chr$(J+2)+rpt$(I+5,chr$(J+1))+r
pt$(I+5,chr$(J))+chr$(J+3)rpt$(10-I,chr$(J+1));
670 next:print "ｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷｷ===============ｷ▣▣"
680 print "▣ SCORE      00  LEFT 5     OOO   ";
690 print cursor(11,6);"GET READY!":goto 20
700 print cursor(0,I);rpt$(31,chr$(J));:return
710!---DATA------------------
720 data 4,65,4,67,4,71,5,79,6,87,7,95,8,111,10,127,12,144,1
4,159
730 data 285,285,320,285,000,339,000,339,000,339,000,339,000
,339,000,339
740 data 427,427,000,427,381,381,000,381,339,339,000,339,339
,339,000,339
750 data 0000000000000000,0B0B000F0F0F000B,0000000000000000,
F0F000B0B0B000F0
760 data 000000003E002F2F,2F003E3E3E002F2F,00000000DC00FCFC,
FC00FCFCFC00DCDC
770 data FDFDFD00DFDFDF00,FDFDFDFD00DFDFDF,FDFDFD00DFDFDF00,
FDFDFDFD00DFDFDF
780 data 000000000001070E,0701000000000000,00000000000080E070,
E080000000000000
790 data 000000000107040C,0D0E1F1F1C000000,00000038F8F870B0,
3020E08000000000
800 data F0FFFFFF7C7C7271,7938381F1F0F0100,0080F0F8F81C1C9E,
8E4E3E3EFFFFFF0F
810 data 0000000000000000,03070F0D0F070403,0000000000000000,
C0E0F0B0F0E020C0
820 data 00000000F1F1F31,2D31333F1E180F07,0000000F0F8F88C,
B48CCCFC7818F0E0
830 data 3F7F7FFFC1DDDDC1,C3EFFFFC60603F1F,FCFEFEFF83BBBB83,
C3F7FF3F0606FCF8
840 data 0000000000000000,010707030306060E,0000000000000000,
00E0E0B080C07070
850 data 00000030F0F1F00,0703070D1C1E3E3C,0000080F000FC1C,
C0C0E0B0787C3C1C
860 data 07041F2F2F1780FF,C0871A367E625A3C,80C0FCDEDCE00FFF,
0FE0D8E67E710F1E
870 data 0000000000000000,0002011F02020606,0000000000000000,
004080F840406060
880 data 0000000000080401,037E030202060606,00000000000102080,
C07EC04040606060
890 data 000000008040107FD,0503020707070F0F06,000000089040F0DF,
5060207070787830
900 data 01010F0F0F070301,0202020202020200,8080F0F0F0E0C080,
C0C0C04040C0C0C0
910 data 01010F1F170f0301,0302020202030303,8080F0F0E0E0C080,
80C000C0C0000000
920 data 01010F0F0F070301,0303030302030303,8080F0F0F0E0C080,
C040404040404000
930 data 01010F0F07070301,0103000303000000,8080F0F8E8F0C080,
404040404C0C0C0
940 data 232,240,248,232,232,240,240,248,248,232,232,240
```

M5

# MSX/MSX2用

# Block Land（ブロックランド）

**伴　亮一**



## ◉Heart Land最終回か？

Tile Land（ベーマガ'87年11月号）で，盗まれたハートを取りもどしたことでHeart Landは平和を取りもどした。それからしばらくして，エイリアンのアジトがTile LandのとなりのBlock Landにあるというウワサを聞いたハートマンは，さっそくBlock Landに向かった。

**《第1表》変数表**

| | |
|---|---|
| SC | スコア |
| HI | ハイスコア |
| EX | エクステンド・スコア |
| MN | ハートマンの残り |
| MX，MY | ハートマンの座標 |
| AX(1)，AY(1) | エイリアンの座標 |
| CL(2) | エイリアンの色 |
| IC | その面にでるICの数 |
| BR | こわしたICの数 |
| RO | ラウンド数 |
| JF | ジャンプしたかどうか |
| CH＄(3) | ブロックとIC |
| SP＄ | CHR＄(160)のキャラで作った空白の四角 |
| EN | 敵選択用 |

## ◉エイリアンとの最後の戦いだ！

黄色いブロックの中にエイリアンをあやつっているICがあり，それをすべてこわさないといけないらしい。なんでICが？いや，それは…。カーソル・キーでハートマンを動かし，押すことのできる青いブロックを黄色いブロックにぶつけるか，スペース・キーでジャンプ（空中制御可）して上に乗るとICがむきだしになるので，そこへもう一度青いブロックをぶつけるか，ジャンプで乗るとこわすことができる。

ただしジャンプで青いブロックの上に乗ると赤くなり，その上にまたジャンプで乗るとNG。これをエイリアンにふませるとやっつけられるが，ICがある限り，やっつけてもまたでてくる。

エイリアンは青いブロックがあるところでは色変化（目変化ではない）して追ってくるうえ，むきだしのICがあると元の黄色いブロックにもどしてしまう。もちろんこいつらにつかまってもNG。

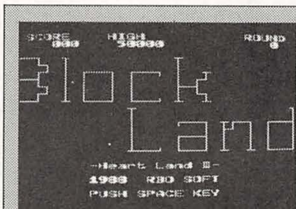
その面のICをすべてこわすと面クリアで，全20面クリアすると最終メッセージの中にエイリアンの正体が…？

## ◉プログラム

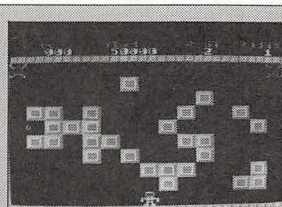
面パターンは乱数ですが，ただのデタラメではなく（？），RND関数の特性を利用しています。ところで，&HFB40というアドレスには，たまっているPLAY文の数が入っています。

## ◉P.S.

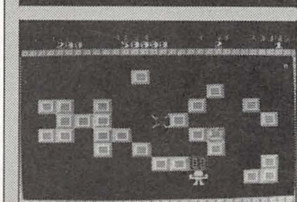
書き忘れてたけど，ジョイスティッ



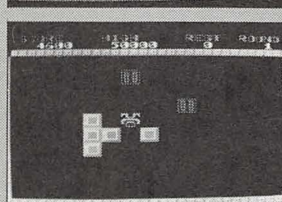
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》中央下が自分のキャラ。うまく操作しよう



◀《写真3》むきだしになったIC。ブロックでつぶせ!!



◀《写真4》残り二つになったというのに死んでしまった

**Block Landのプログラム・リスト**

```
10 '●o●o●o●o●o●o●o●o●o●o●o●o
20 'o Block Land for MSX/2 ●
30 '● Programmed by R.BAN  o
40 'o 1988 RBO SOFT        ●
50 '●o●o●o●o●o●o●o●o●o●o●o●o
60 CLEAR100:GOSUB1070'INIT
70 GOSUB850'TITLE
80 '●o●o● START ●o●o●
90 GOSUB770:GOSUB780:R=RND(RO-999)
100 FORI=1TO20:GOSUB820:LOCATEX,Y:PRINTCH$(0):NEXT
110 IC=8-((RO>5)+(RO>10)+(RO>15))*4
120 FORI=1TOIC:GOSUB820:LOCATEX,Y:PRINTCH$(2):NEXT:BR=0
130 MX=15:MY=21:MU=2:JF=0:AY(0)=3:AY(1)=3:P(0)=0:P(1)=0
140 GOSUB790:GOSUB800:GOSUB810:GOSUB740:GOSUB750
150 PLAY"t150v15L8o4cfcfcfcfc4r8c4r8c4r8","t150s0m8000L4o3cfc8c8fcr8cr8c"
160 GOSUB760:EN=0:BG=0:SOUND7,28:GOSUB830:INTERVALON
170 '●o●o● MOVE HEARTMAN ●o●o●
180 S=STICK(0)+STICK(1):IFSMOD2THENMU=S¥2
190 DX=((S=7ANDMX>1)-(S=3ANDMX<29))*2:DY=((S=1ANDMY>3)-(S=5ANDMY<21))*2
200 MX=MX+DX:MY=MY+DY:IFJF=0THEN270
```

★僕のクラスの先生は高橋名人に似ています。この前，そのことを話すと「誰？将棋の名人のことか？」などと言い返してきた世間知らずの先生です。（大阪府堺市・さかさかカバ13才）……【編：知らなくてよかったじゃない。】

ク（ポート1orA）も使えますよっ！ といったところで，前作Tile Landのフォローを少し。12面のうち8面に面パターンが二つあると書いたけど，1，4，6，9面は面パターンが一つしかありません。ということは最終面も二つあるということです。今回はグラフィック・キャラクタを使っているところがあるので，入力には注意するように。ではこのへんで…。

★　★

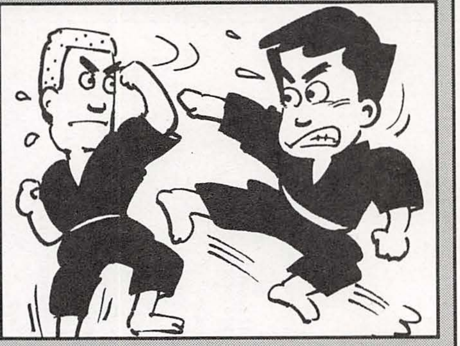
```
210 JF=0:ONINSTR("ｱﾌﾁﾉ"+CHR$(160),CHR$(FNP(MX,MY)))GOTO 220,260,230,240,350
220 SOUND6,15:SOUND10,15:LOCATEMX,MY:PRINTCH$(1):SC=SC+ 1:GOTO 250
230 SOUND6, 5:SOUND10,15:LOCATEMX,MY:PRINTCH$(3):SC=SC+ 3:GOTO 250
240 SOUND6,10:SOUND10,15:LOCATEMX,MY:PRINTSP$    :SC=SC+10:BR=BR+1
250 GOSUB720:SOUND10,0:GOTO 350
260 GOSUB810:GOTO 510
270 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENJF=1:GOTO 350
280 ONINSTR("ｱ"+CHR$(160),CHR$(FNP(MX,MY)))GOTO 290,350:GOTO 300
290 P=FNP(MX+DX,MY+DY):ONINSTR("ﾁﾉ"+CHR$(160),CHR$(P))GOTO 310,320,330
300 MX=MX-DX:MY=MY-DY:GOTO 350
310 SOUND6, 5:SOUND10,15:LOCATEMX+DX,MY+DY:PRINTCH$(3):SC=SC+2          :GOTO 340
320 SOUND6,10:SOUND10,15:LOCATEMX+DX,MY+DY:PRINTSP$    :SC=SC+5:BR=BR+1:GOTO 340
330 LOCATEMX+DX,MY+DY:PRINTCH$(0)
340 LOCATEMX,MY:PRINTSP$:GOSUB720:SOUND10,0
350 GOSUB810:IF((MX=AX(0)ANDMY=AY(0))OR(MX=AX(1)ANDMY=AY(1)))ANDJF=0THEN510
360 IFBR=ICTHEN580
370 '●○●○● MOVE ALIENS ●○●○●
380 DX=SGN(MX-AX(EN))*2:DY=SGN(MY-AY(EN))*2:IFDX=0ORDY=0THEN400
390 A=RND(1)*10:DX=-DX*(A<5+EN):DY=-DY*(A>4-EN)
400 AX(EN)=AX(EN)+DX:AY(EN)=AY(EN)+DY:P=FNP(AX(EN),AY(EN)):IFP<>177THEN420
410 A=(RND(1)*50>RO+15):AX(EN)=AX(EN)+DX*A:AY(EN)=AY(EN)+DY*A
420 P=FNP(AX(EN),AY(EN)):P(EN)=1-P(EN)
430 PUTSPRITEEN+1,(AX(EN)*8,AY(EN)*8-1),CL(EN-(P=177)*(2-EN)),P(EN)+5
440 IFMX=AX(EN)ANDMY=AY(EN)ANDJF=0THEN510
450 ONINSTR("ﾌﾉ",CHR$(FNP(AX(EN),AY(EN))))GOTO 460,480:GOTO 490
460 SOUND6,0:SOUND10,15:SC=SC+4:GOSUB720:LOCATEAX(EN),AY(EN):PRINTSP$
470 AY(EN)=INT(RND(1)*2)*18+3:ONEN+1GOSUB790,800:SOUND10,0:GOTO 490
480 LOCATEAX(EN),AY(EN):PRINTCH$(2)
490 EN=1-EN:GOTO 180
500 '●○●○● DEAD ●○●○●
510 FORI=0TO1000:NEXT:INTERVALOFF:U=USR(0):GOSUB770:MU=4:GOSUB810
520 PLAY"t150v15L16o6agfefedcdco5bag4":GOSUB760:IFMNTHENMN=MN-1:GOTO 130
530 '●○●○● GAME OVER ●○●○●
540 GOSUB770:GOSUB780:LOCATE11,13:PRINT"GAME  OVER"
550 PLAY"t150v15L8o4gagagagagfedcr4","t150s0m8000L4o3cec8c8ececc":GOSUB760
560 GOTO 70
570 '●○●○● ROUND CLEAR ●○●○●
580 INTERVALOFF:U=USR(0)
590 PLAY"t150v15L8o4c4d4e4fcfcfcfcfgagfr4.","t150s0m8000L4o3cdefcfcfcff"
600 GOSUB760:IFRO<20THENRO=RO+1:GOTO 90
610 '●○●○● ALL CLEAR ●○●○●
620 FORI=0TO1500:NEXT:SC=SC+1000+MN*500:GOSUB730
630 FORI=18TO20:PLAYM1$(I),M2$(I):NEXT:FORI=0TO1:I=-(PEEK(&HFB40)<2):NEXT
640 FORI=0TO1:PUTSPRITE1,,RND(1)*14+2:PUTSPRITE2,,RND(1)*14+2
650 I=1-PEEK(&HFB40):NEXT:GOSUB770:GOSUB780:PLAYM1$(21),M2$(21):RESTORE1550
660 READA,B,C$:IFC$="*"THEN680ELSELOCATEA,B
670 FORI=2TOLEN(C$)STEP2:PRINTMID$(C$,I,1);:NEXT:GOTO 660
680 FORI=22TO33:PLAYM1$(I),M2$(I):NEXT:FORI=0TO1:I=-(PEEK(&HFB40)<2):NEXT
690 CLS:LOCATE7,9:PRINT"PRESENTED BY R.BAN":LOCATE9,14:PRINT"1988  RBO SOFT"
700 IFPLAY(0)THENVDP(7)=RND(1)*16:GOTO 700ELSEVDP(7)=1:GOTO 70
710 '●○●○● SUBROUTINES ●○●○●
720 IFSC>=EXTHENMN=MN+1:GOSUB740:EX=EX+1500
730 HI=HI+(HI<SC)*(HI-SC):LOCATE1,1:PRINTUSING"#####00   #####00";SC,HI:RETURN
740 LOCATE21,1:PRINTUSING"##";MN:RETURN
750 LOCATE28,1:PRINTUSING"##";RO:RETURN
760 IFPLAY(0)THEN760ELSERETURN
770 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
780 FORI=3TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30,160):NEXT:RETURN
790 AX(0)= 1:PUTSPRITE1,(  8,AY(0)*8-1),CL(0),P(0)+5:RETURN
800 AX(1)=29:PUTSPRITE2,(232,AY(1)*8-1),CL(1),P(1)+5:RETURN
810 PUTSPRITE0,(MX*8,MY*8-JF*24-1),7,MU:RETURN
820 X=INT(RND(1)*13)*2+3:Y=INT(RND(1)*8)*2+5:IFFNP(X,Y)<>160THEN820ELSERETURN
830 PLAYM1$(BG),M2$(BG):BG=(BG+1)MOD18:RETURN
840 '●○●○● TITLE ●○●○●
850 CLS:PRINT"  SCORE     HIGH"SPC(11)"ROUND":GOSUB730:GOSUB750:LOCATE0,3
860 PRINT"┬──┐  ┐         ┬   "
870 PRINT"│   └┐ │         │   "
880 PRINT"│   ┌┘ │ ┌──┐ ┌──┐ │ ┬"
890 PRINT"├──┤  │ │  │ │  │ │ ┌┘"
900 PRINT"│   └┐ │ │  │ │  │ ├─┤ "
910 PRINT"│   ┌┘ │ │  │ │  │ └┐"
920 PRINT"┴──┘  ┴ └──┘ └──┘ ┴ ┴"
930 PRINTSPC(13)"┬              ┬";
940 PRINTSPC(13)"│              │";
950 PRINTSPC(13)"│     ┌──┐ ┬┌──┐ ┌──┤";
960 PRINTSPC(13)"│        │ │┘ │ │  │";
970 PRINTSPC(13)"│     ┌──┤ │  │ │  │";
980 PRINTSPC(13)"│     │  │ │  │ │  │";
990 PRINTSPC(13)"└──┘ └──┘ ┴  ┴ └──┴"
1000 PRINTSPC(9)"-Heart Land @-":PRINT
1010 PRINTSPC(9)"1988  RBO SOFT":PRINT:PRINTSPC(9)"PUSH SPACE KEY"
1020 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENCLSELSE1020
1030 SC=0:EX=500:MN=2:RO=1:PRINT"  SCORE     HIGH      REST  ROUND":GOSUB730
1040 FORI=0TO31:VPOKEFNV(I,2),176:VPOKEFNV(I,23),176:NEXT
1050 FORI=3TO22:VPOKEFNV(0,I),176:VPOKEFNV(31,I),176:NEXT:RETURN
1060 '●○●○● INITIALIZE ●○●○●
1070 SCREEN1,2,0:COLOR 3,0,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z
1080 LOCATE10,11:PRINT"WAIT PLEASE."
1090 DIMCH$(3),AX(1),AY(1),CL(2),M1$(33),M2$(33)
1100 DEFFNV(X,Y)=BASE(5)+X+Y*32:DEFFNP(X,Y)=VPEEK(FNV(X,Y))
1110 FORI=264TO935:A=BASE(7)+I:B=VPEEK(A):VPOKEA,BOR(B¥2AND31)OR(B¥4AND15):NEXT
1120 RESTORE1260:FORI=0TO6:FORJ=0TO3:READA$
1130 FORK=0TO7:VPOKEBASE(9)+I*32+J*8+K,VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXTK,J,I
1140 READA$:IFA$="*"THEN1170ELSEA=VAL("&h"+A$):READB,C$:FORI=0TOB
1150 FORJ=0TO7:VPOKEBASE(7)+A*8+I*64+J,VAL("&h"+MID$(C$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
1160 GOTO 1140
1170 READA,B$:IFB$<>"*"THENVPOKEBASE(6)+A,VAL("&h"+B$):GOTO 1170
1180 FORI=0TO33:READM1$(I),M2$(I)
1190 IFLEFT$(M1$(I),1)="0"THENM1$(I)=M1$(VAL(M1$(I)))
1200 IFLEFT$(M2$(I),1)="0"THENM2$(I)=M2$(VAL(M2$(I)))
1210 NEXT:HI=500:B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1220 FORI=0TO3:READA$,C$:CH$(I)=A$+B$+C$:NEXT
1230 A$=CHR$(160)+CHR$(160):SP$=A$+B$+A$:FORI=0TO2:READCL(I):NEXT
1240 DEFUSR-&H90:U=USR(0):ONINTERVAL=98GOSUB830:RETURN
1250 '●○●○● DATAS ●○●○●
1260 DATA 070f0f0fefefc2ff,ff0702070606e1e1e,e0f0f0f0f7f743ff,ffe040e060607878
1270 DATA 070f0f0f0f0f0207,070702071e1e1818,e0f080a080f043ff,ffe040e060607878
1280 DATA 070f080a080f02ff,ffc7e2e706061e1e,e0f0105010f040ff,ffe347e760607878
1290 DATA 070f0105010fc2ff,ff07020706061e1e,e0f0f0f0f0f040e0,e0e040e078781818
1300 DATA fcfccccc0f023fff,f0c7efe80a080f02,3f3f3333f040fcff,0fe3f7175010f040
1310 DATA e0c0c0e07f34180a,08090c0b0e9cf8f0,07030307fe2c1850,109030d070391f0f
1320 DATA f0f89c0e0b0c080a,0819347fe0c0c0e0,0f1f3970d0301050,10982cfe07030307
1330 DATA b1,2,55aa55a04faf4faf,b2,2,4faf4faf40bf7fff,b3,2,55ab5707f7f7f7f7
1340 DATA b4,2,f7f7f7f707ffffff,c9,0,ff80bc96b496b496,ca,0,b496b496b49e80ff
1350 DATA cb,0,ff01792d692d692d,cc,0,692d692d693d01ff,40,0,fe5454545454fe00
1360 DATA b0,0,55ab439b5b837fff,*
1370 DATA 02,70,03,70,06,f0,07,f0,22,5f,23,8f,24,af,25,4c,00,*
1380 DATA "o4cdcdcded","o3cec8c8e",000,000,"f4.r8fegf","cfc8c8f"
1390 DATA "d4.r8defd","ece8e8c8c8",000,000,"cdcdcdef",000
1400 DATA "gfedgfed","g8g8f8f8e8e8d8d8","cdedc4.r8","c8c8c8c8c8c8c8r8"
1410 DATA "d4.r8o3g4o4cd","o2go3do2g8g8o3d","e4r8dcdec","o2go3do2g8g8o3e"
1420 DATA 008,008,"efgfefge","e8e8c8c8e8e8c8c8",008,008,009,009,010,010
1430 DATA "efgabagf",011,"e4d4e4c4",006,"d4c4d4o3g4","o2g8g8g8g8g8g8g8"
1440 DATA "o4c4.r8cdefg4.r8gfef","o3c1g1"
1450 DATA "gfefgfefg2.r4","g2g2g8g8g8g8g8g8r8"
1460 DATA "c4.r8cdefg4.r8gfed","cec8c8ecgc8c8g","c4.r8cdefg2r8gag",020
1470 DATA "a4.r8abo5co4agagfefgr8","cac8c8acgc8c8g"
1480 DATA "d2r8defgagagfed","cfc8c8fg8g8f8f8e8e8d8d8",020,020,021,021,022,022
1490 DATA "d4efgfedc2r2","cgc8c8gc8c8c8c8c8c8r8"
1500 DATA "dedededfdefefefge","cfc8c8fcgc8c8g",028,028,022,022,027,027
1510 DATA "cdcdcdcdcdcdcdcd","cecececе"
1520 DATA "c1r1","m65535c1r4m8000c12c12c12c2"
1530 DATA "ｱｳ","ｲｴ","ｳｻ","ｺｼ","ﾁﾃ","ﾂﾄ","ﾉﾋ","ﾊﾌ"
1540 DATA 14,9,3
1550 DATA 8,6,"木万千日┬月├┼秒月├円万千┤@!",4,8,"┐万┼@ 木秒金月┬金木@ 月秒秒@ ┬万┼千木┤@!"
1560 DATA 7,10,"月千木@ ┐万┼@ 木金┤├┬万┐金木",6,12,"├年金@ 金千金百┐@'┤@ 火月┤金@ 月千木"
1570 DATA 5,14,"├年金@ @ 百金木年月千円木@ 月秒円金千┤@'@!",5,17,"├年月千分@ ┐万┼@ 土万┬@ π秒月┐円千日@."
1580 DATA 5,19,"千万┼@ ├万@ 火金@ 木万千├円千┼金木.....?",0,0,*
```



★僕はＯＦコーナーで「○○した○○者です」というのが多いなぁと思ったせんたくものです。(神奈川県 横浜市・陣川学士14才)……【影：じゃあ，Yu-You先生といっしょにコインランドリーにつれていかなきゃ。】

# MSX/MSX2用

# THE KUNFU（ザ カンフー）



**SAKANA**

## すと〜り〜

昔々あるところに武術の好きな兄弟がおりました。その兄弟の名は，KUNとFU。2人はとても仲良しでした。小さい頃から，おじいさんの武術大好(「ぶじゅつ だいすけ」と読む)に，きたえられてきました。

ある日，いつものように練習していたのですが，つい熱が入りすぎて，生死をかけた真剣勝負になってしまったのです。

## はう とぅ〜 ぷれい

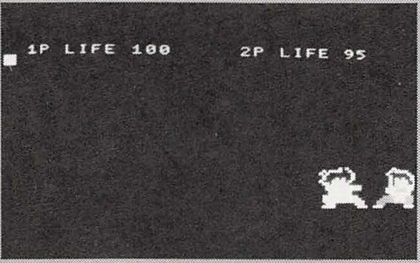
2人用なので，ジョイスティックが1本必要です（1トリガでかまいません)。カーソル・キーとスペース・キーでKUNを，ジョイスティックとトリガ1でFUを操作して相手のLIFEを0以下にしたほうが勝ちです。操作方法を1PLAYER側で説明すると，スペース・キーで向いている方向にパンチ，カーソル上でま上にジャンプ。右上で右に，左上で左にハイキック。左右で移動。右下で右に，左下で左にローキック。下で向いている方向にキック3発，パンチ3発，ローキック3発。

《第1表》操作方法

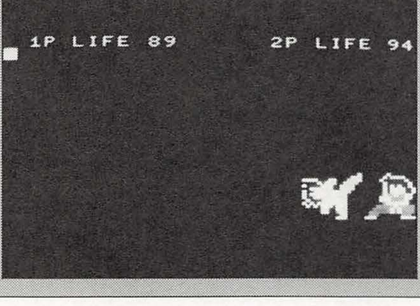
| カーソル・キー | スペース押した？ | ジャンプ中？ | 動作 | 敵LIFE | 自分LIFE | カーソル・キー | スペース押した？ | ジャンプ中？ | 動作 | 敵LIFE | 自分LIFE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ↑ | × | × | ま上ジャンプ | ±0 | ±0 | ↖ | × | × | 左ハイキック | −1 | ±0 |
| ↗ | × | × | 右ハイキック | −1 | ±0 | ↗ | ○ | × | 右ジャンプ | ±0 | ±0 |
| → | × | × | 右移動 | ±0 | ±0 | ↖ | ○ | × | 左ジャンプ | ±0 | ±0 |
| ↘ | × | × | 右ローキック | −5 | ±0 | → | × | ○ | 右ジャンプ・キック | −5 | ±0 |
| ↓ | × | × | 全3発 | −9 | −2 | ← | × | ○ | 左ジャンプ・キック | −5 | ±0 |
| ↙ | × | × | 左ローキック | −5 | ±0 | × | ○ | × | パンチ | −1 | ±0 |
| ← | × | × | 左移動 | ±0 | ±0 | | | | | | |



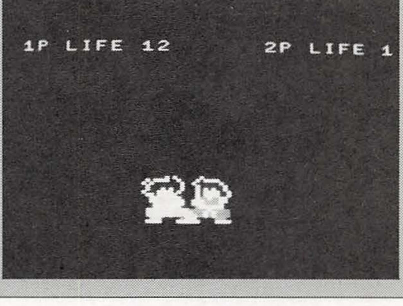

▲《写真1》シンプルなタイトル画面。ジョイスティックを1本用意




◀《写真2》キックやパンチで敵のダメージを減らせ!!ジャンプも有効




▶《写真3》でました!!必殺のハイキックだ!!他にも技はあるゾ!!




▼《写真4》とどめの一撃!!プレイヤー1の勝ちだ!!

★広島には○○の月というようなお菓子はないが，クリーム入りもみじまんじゅうがある。(広島市・三角柱のダイヤを取れ15才)……【見城：おーおーっ！広島にも隠れたお菓子の名作があったか。ぜひ送ってくれっつーの。】

右上とスペース・キーで右に，左上とスペース・キーで左にジャンプ。ジャンプ中に左右でその方向にキック。3発ずつの攻撃では自分のＬＩＦＥが2減るけど敵のＬＩＦＥを9減らせる。ローキックとジャンプ・キックは，5減らせる。他の攻撃では1減らせます。操作方法は**第1表**にまとめてあります。

## ぷろぐらむ

あんがい短いプログラムになったのですが1行が長いので，汚いプログラムになってしまいました。

## あっと　らすと

このＳＡＫＡＮＡというペンネーム，知っている人はいないと思います。なぜなら，今までは本名の川嵜圭吾だったからです。これからはＳＡＫＡＮＡでがんばります。ゲームのはじめかたは，ＲＵＮしたら40秒位でタイトルがでるのでスペース・キーを押してください。

**《第2表》変 数 表**

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X(n)，Y(n) | 座標 |
| P | 攻撃側ＰＬＡＹＥＲ |
| P2 | 非攻撃側ＰＬＡＹＥＲ |
| LI(n) | ＬＩＦＥ |
| JX(n) | ジャンプ中移動量 |
| KO | 攻撃力 |
| JK(n) | ジャンプ・キックのフラグ |
| H(n) | 方向 |

## CHECKER FLAG

**編**：2人用カンフー・ゲームですよ。

**Dr.D**：キャラクターはスプライトで作り，色を変えてプレイヤーを表している。それに，左右はキャラを反転させて作っているので，豊富なキャラのポーズの割にはスプライト・データは短くなっている。

**編**：ショート・プログラムなのでいろいろ付けたすこともできますね。

**Dr.D**：そうだな。まず，背景を付けてみてはどうかな？3ラウンド制にして背景が変わるのもおもしろいゾ!!また，コンピュータの攻撃ルーチンを作り，1人でも楽しめるようにしてもおもしろいかもしれないな。

**THE KUNFUのプログラム・リスト**

```
10 'OOOOO THE KUNFU OOOOO
20 GOSUB440
30 '●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●
40 JP$="-8-8-8-8-8 0 0 8 8 8 8 8":X(0)=16:X(1)=208:H(0)=1:H(1)=0:FORI=0TO1:Y(I)=
100:LI(I)=100:NEXT:FORP=0TO1:GOSUB130:NEXT
50 LOCATE5,5:PRINT"THE KUNFU":LOCATE20,21:PRINT"by SAKANA":IFSTRIG(0)THENCLS:GOS
UB380ELSE50
60 '●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●
70 FOR P=0TO1:ST=STICK(P)
80 IF JP(P)<>0THENGOSUB150ELSEJX(P)=0
90 ON ST GOSUB150,190,210,230,250,270,290,310
100 IFSTRIG(P)THENGOSUB330
110 IF X(P)+JX(P)=<0ORX(P)+JX(P)=>224THENJX(P)=-JX(P)
120 X(P)=X(P)+JX(P):GOSUB130:NEXT:GOTO70
130 '●●●●● ひょうじ ●●●●●
140 PUTSPRITEP,(X(P),Y(P)),15,P*4+H(P)*11+SP:PUTSPRITEP+2,(X(P),Y(P)),4+P*2,8+H(
P)*11+SP+(SP>0):SP=0:RETURN
150 '●●●●● じゃんぷ ●●●●●
160 JK(P)=JK(P)*JP(P):IF JP(P)>11THEN JP(P)=0:RETURN
170 JP(P)=JP(P)+1:Y(P)=Y(P)+VAL(MID$(JP$,JP(P)*2-1,2)):SP=2:IFSTICK(P)=7ANDJK(P)
=0THENJK(P)=1:GOSUB270ELSEIFSTICK(P)=3ANDJK(P)=0THENJK(P)=1:GOSUB230
180 RETURN110
190 '●●●●● みぎ ﾊｲｷｯｸ ●●●●●
200 H(P)=1:IFSTRIG(P)THENJX(P)=16:GOTO150ELSESP=3:GOSUB350:RETURN
210 '●●●●● みぎ いどう ●●●●●
220 IF X(P)+16<=208THEN X(P)=X(P)+16:H(P)=1:RETURN ELSE RETURN
230 '●●●●● みぎ ﾛｰｷｯｸ ●●●●●
240 KO=1:SP=2:H(P)=1:GOSUB130:GOSUB350:RETURN
250 '●●●●● とくい わざ ●●●●●
260 LI(P)=LI(P)-2:GOSUB380:KO=2:FORI=0TO2:SP=3:GOSUB130:SP=1:GOSUB130:SP=0:GOSUB
130:BEEP:NEXT:GOSUB350:RETURN
270 '●●●●● ひだり ﾛｰｷｯｸ ●●●●●
280 KO=1:SP=2:H(P)=0:GOSUB130:GOSUB350:RETURN
290 '●●●●● ひだり いどう ●●●●●
300 IF X(P)-16=>16 THEN X(P)=X(P)-16:H(P)=0:RETURN ELSE RETURN
310 '●●●●● ひだり ﾊｲｷｯｸ ●●●●●
320 H(P)=0:IFSTRIG(P)THENJX(P)=-16:GOTO150ELSESP=3:GOSUB350:RETURN
330 '●●●●● ﾊﾟﾝﾁ ●●●●●
340 SP=1:GOSUB130:GOSUB350RETURN
350 '●●●●● あたり はんてい ●●●●●
360 P2=(P=0)*-1:IF(X(P)+H(P)*16=X(P2))OR(X(P)+H(P)*16=X(P2)+16)ANDABS(Y(P)-Y(P2)
)<16THENLI(P2)=LI(P2)-1-4*KO:KO=0:GOSUB390:SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,1
6:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,1:X(P)=X(P)-(H(P)*2-1)*16:X(P2)=X(P2)+
(H(P)*2-1)*16
370 RETURN
380 '●●●●● LIFE ひょうじ ●●●●●
390 LOCATE2,1:PRINT"1P LIFE";LI(0):LOCATE18,1:PRINT"2P LIFE";LI(1):IFLI(0)>0ANDL
I(1)>0THENRETURN
400 '●●●●● しんだ ●●●●●
410 IFLI(0)=<0THENLOCATE13,10:PRINT"2P のかち"
420 IFLI(1)=<0THENLOCATE13,10:PRINT"1P のかち"
430 BEEP:PLAY"T155V15L805C404AB05C404AR8BR16BR16B","T155V15L8R805C404AB05C404AR8
BR16BR16B":FORI=0TO5000:NEXT:CLS:RUN40
440 '●●●●● しょきせってい ●●●●●
450 SCREEN1,3,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF
460 '●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ せってい ●●●●●
470 FORI=0TO10:B$="":A$(0)="":A$(1)="":FORJ=0TO1:FORT=0TO15
480 READA$:A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
490 FORK=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,K,1):NEXT:A$(J)=A$(J)+CHR$(VAL("&B"+D$))
500 D$="":NEXTT,J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+11)=A$(1)+A$(0):NEXT:RETURN
510 '●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA ●●●●●
520 DATA 01,02,04,04,04,02,01,02,07,07,01,00,00,00,00,70,40,7A,05,02,A2,F1,F6,4C
,0C,08,F8,40,A0,A0,00,1E
530 DATA 01,02,04,04,04,02,01,1E,1F,03,01,00,00,00,00,70,40,7A,05,02,A2,F1,F6,7C
,3C,08,F8,40,A0,A0,00,1E
540 DATA 01,02,04,04,04,02,01,1F,1E,00,00,00,00,01,03,02,40,7A,05,02,A2,F1,F6,4E
,EF,43,43,43,40,A8,38,30
550 DATA 80,80,81,01,00,00,01,01,01,03,05,06,02,00,00,0E,00,00,8F,D0,E1,1C,39,3D
,19,02,15,EA,60,60,00,00
560 DATA 01,02,04,02,02,02,02,02,07,07,01,00,00,00,00,70,00,F0,08,04,A4,F2,F2,4C
,0C,08,F8,40,A0,A0,00,1E
570 DATA 01,02,04,02,02,02,02,1E,1F,03,01,00,00,00,00,70,00,F0,08,04,A4,F2,F2,7C
,3C,08,F8,40,A0,A0,00,1E
580 DATA 01,02,04,02,02,02,02,1F,1E,00,00,00,00,01,03,02,00,F0,08,04,A4,F2,F2,4E
,EF,43,43,43,40,A8,38,30
590 DATA 80,80,81,01,00,00,01,01,01,03,05,06,02,00,00,0E,00,00,82,DD,E0,1D,39,3D
,19,01,02,E5,66,74,0A,04
600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,02,0F,1F,3F,38,00,00,00,00,00,00,00,00,B0
,F0,F0,00,BE,5E,5E,1C,00
610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,01,03,03,03,03,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,B0
,10,B8,B8,B8,B8,10,00,00
620 DATA 00,60,70,78,3C,3C,1E,0E,0E,0C,0A,08,0C,0E,0C,00,00,00,00,00,00,E0,C0,C0
 E0,E0,E0,00,00,00,00,00
```

★1か月のごぶさたでした。玉置　宏でございます。(北海道札幌市・高田まこと15才)……【**編集長**：おー！なつかしいなあ。**影**：玉置　宏ってあの安全地帯の玉置さんのことかな？**編**：またまた，しらばっくれちゃって。】

# MSX/MSX2用

# DUNGEONⅡ

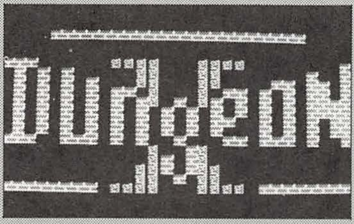
ダンジョン

田中　政行

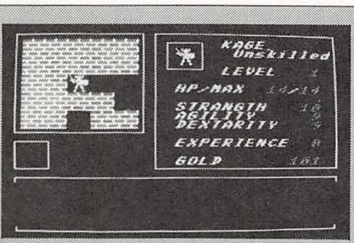


## ◆プロローグ

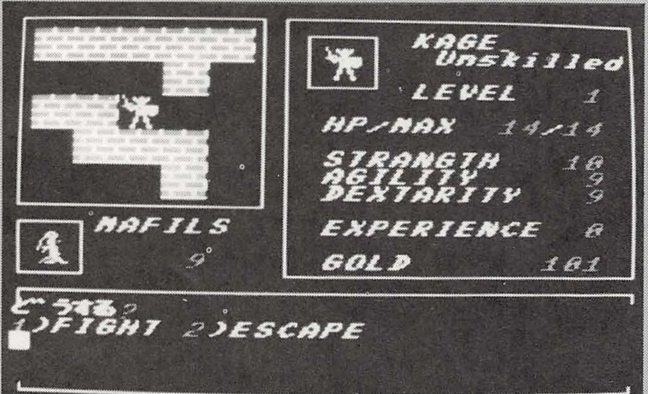
その昔，ある1人の男が恐ろしいダンジョンをぬけだした。その者は勇者ラントと呼ばれ，人々の祝福を受けたが時の流れは恐ろしく，人々はいつしかそのことを忘れていった。ダンジョンはあれはて，モンスターの住みかとなった。何人もの戦士が挑んでいったが帰る者はなかった。そして今また1人新たな戦士が挑もうとしている。それはまぎれもなくあなたなのである。



▲《写真1》タイトル画面。音楽が止まるまで待ちましょう



▲《写真2》ゲーム・スタート！中央が自分のキャラだ!!





▲《写真3》敵だ!!ＨＰをよく考えて攻撃しよう



▲《写真4》おおっ!!はたしてこのふくろの中年は？



▲《写真5》宿屋では買いものもできるゾ!!

## ◆遊びかた

ようするに，このダンジョンをぬければよいのです。使うキーは**第2表**のとおりです。数々の謎を解き，みごと脱出してください。レベルがあがったらショップへ入りましょう。敵との遭遇時，変わったコメントがでたらボスです。逃げちゃダメですよ。何せボスは…。

## ◆プログラム

悪夢は11月9日起こった。「げ，メモリが足りん…」あと5ＫＢやそこらでどうやって作るんだ！悪いことは重なり副社長的存在ＯＫＭがカゼでダウン。スプライト・ルーチンは動かず，あえなく全面変更。ＢＧＭ・メインは消え，アイテム・スプライト抹殺，モンスタ

DUNGEONⅡのプログラム・リスト

```
10 COLOR14,1,1:CLEAR390:DEFINTA-U,W-Z:SCREEN1,,0:KEYOFF:WIDTH29:COLOR,1,1:LOCATE
6,5:PRINT"いま FONT してるから,":LOCATE8,7:PRINT"ちょっと まっててね♥"
20 FORI=984TO256STEP-1:A=VPEEK(I):VPOKEI+1,(A OR A/2)/2^(-(IMOD8<2)-(IMOD8<4)-(I
MOD8<6)):NEXT
30 FORI=1072TO2024:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT:FORI=1TO8:I$(I)="*":NEXT
40 DIMM(64,40),F$(14):GOSUB1500:GOSUB1620
50 X=3:Y=3:GOSUB1600:GOSUB1220:A=RND(-TIME):FORI=1TO3:E(I)=RND(1)*4:NEXTI:S=7+E(
1):A=7+E(2):D=7+E(3):M=11+RND(1)*4:G=100+RND(1)*15:LV=1:H=M:E=0:SH$="Unskilled"
60 CLS:RESTORE1870:GOSUB1650:GOSUB1390
70 RESTORE2810:FORL=1TO8:READI,J,T,O:PUTSPRITEL,(I,J),C(L),L:PUTSPRITEL+8,(T,O),
C(L),L:NEXT
80 GOSUB 960:KEY(1)ON
90  ONKEYGOSUB1120
100 GOSUB1070:K=STICK(0):IFKMOD2=0THEN100
110 W=X-(K=3)+(K=7):Z=Y-(K=5)+(K=1)
120 ONM(W,Z)GOTO 340,380,350,460,660,690,720,750,770,780,790,800,810,820
130 X=W:Y=Z:GOSUB1020
140 IFRND(-TIME)>.1THEN100
150 T=RND(-TIME):T=RND(1)*3+1+INT((X+Y)/25)*3:GOSUB1110:PRINT"てきが あらわれたようだ":RE
STORE2410:FORI=1TOT:READEN$,ES,EA,EH,EX,EG,V1,EC$(0),EC$(1),EC$(2),EC$(3),C$:NEX
T:GOSUB160:GOTO100
160 VPOKE&H2018,VAL("&H"+C$)
170 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:VPOKE192*8+J+8*I,VAL("&H"+MID$(EC$(I)+"0000000000000000",
J*2+1,2)):NEXTJ,I:LOCATE1,13:PRINT"ﾀﾁ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ﾂﾃ"
180 LOCATE4,12:PRINTEN$:LOCATE7,14:PRINTEH
190 N=RND(1)*(EA+ES/2+EH/3):B=RND(1)*(A+(S/2)+LV*2):GOSUB1110:PRINT"どうする?":PRIN
```

★突然ですが，我が淀川区の十三近辺にはMEN'S-SHOP TOMMYとか，喫茶店悠悠（ゆうゆう）がある。(大阪市・河村祐一郎13才)……【**影：TOMMYには黒い服が，悠悠には変速レバーが売っているそうな。**】

ーも８色から１色となりその他もろもろがけずられ今にいたります。かろうじてバトル・アクスが…。ＲＥＭも消えてますのであしからず。

そうそう忘れてました。マップ・ルーチン，データ書き込み等は菊地　純さんの「ＤＵＮＧＥＯＮ」(ベーマガ86年９月号）のものを使用させていただきました。字形は…忘れましたが，他はすべてオリジナルです。ゲーム・バランスが悪いと思う人は変数表とプログラム表を見ていろいろいじってください(世の中こんなに甘くないぜ！)。

**◆参考にしたもの**

ベーマガ　1986年９月号「DUNGEON」
　by 菊地　純さん

**《第１表》変 数 表**

| 変数 | 内容 | 変数 | 内容 |
|---|---|---|---|
| Ｓ | 腕力 | Ｗ，Ｚ | 自分仮座標 |
| Ａ | きびんさ | ＥＳ | (敵の)腕力 |
| Ｄ | 回避力 | ＥＡ | (敵の)きびんさ，回避力 |
| Ｍ | ＭＡＸ Ｈ.Ｐ. | | |
| Ｈ | Ｈ.Ｐ. | ＥＨ | (敵の)Ｈ.Ｐ. |
| ＬＶ | レベル | ＥＮ＄ | (敵の)名前 |
| Ｅ | 経験 | ＥＸ | 入る経験 |
| ＳＨ＄ | 称号 | ＥＧ | 入るＧＯＬＤ |
| Ｎ＄ | 名前 | ＥＣ＄(1)～(4) | モンスターＰＣＧ |
| Ｇ | 金 | Ｃ＄ | ＰＣＧの色 |
| Ｍ(ｘ，ｙ) | マップ | Ｉ＄(1)～(8) | 持つアイテム |
| Ｘ，Ｙ | 自分の座標 | Ｉ＄ | インプット＄ |

MSX

★**ある日の会話**：友人：あのオリンピックにでて，金メダルをとった柔道の選手だれだったっけ？僕：あー山下章(愛知県名古屋市・AAA15才)……【Dr.D：あれ？アントン・ヘーシンクじゃあなかったの？一同：しーん。】

## 《第2表》キー操作

移動 [↑][↓][←][→]

コマンド [F・1]

コマンド・モード [1]……持ち物を見る

[2]……テープにデータをセーブする　するなら「SAVE READY?」のとき[Y]を押す ⎫ しないなら

[3]……テープからデータをロードする　するなら「LOAD READY?」のとき[Y]を押す ⎭ 他のキーを

ショップ内 [1]と[2]で選ぶ　出るときは[↵]

アイテムを買う，治療する [Y]

アイテムを変える　他のキー

キャンセル [↵]

注1：右下に〝>〟がでたらスペース・キーを押してください

注2：[CAPS] キーはかけておいてください

注3：戦闘中のセーブ・ロードはなるべくさけてください

戦闘　戦う [1]　逃げる [2]

```
1510 RESTORE1670:FORI=0TO12
1520 READA$:FORJ=1TO15STEP2:VPOKE&H578+I*8+(J-1)/2,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):NEXT:N
EXT
1530 FORI=0TO2:READB$:VPOKE&H2015+I,VAL("&H"+B$):NEXT
1540 FORI=4TO15:VPOKE &H2000+I,&H50:NEXTI:VPOKE&H2006,&H60:VPOKE&H2007,&H60:VPOK
E&H2004,&H60
1550 LOCATE4,9:PRINT"いま MAZE を かいています..      ":LOCATE6,11:PRINT"もうちょっと まってね♥"
1560 RESTORE1730:FORI=1TO40:READA$:FORJ=0TO15
1570 A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):FORK=0TO3:B=2^(3-K)
1580 IFA<BTHENM(J*4+K+1,I)=0ELSEM(J*4+K+1,I)=1:A=A-B
1590 NEXT:NEXT:NEXT
1600 RESTORE1830:FORI=2TO13:READA:FORJ=1TOA:READB,C
1610 M(B,C)=I:NEXT:NEXT:RETURN
1620 LOCATE4,9:PRINT"いま ITEM を かきこんでいます..    "
1630 RESTORE1860:FORI=0TO4:D$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
1640 READA$,B$:F$(I)=A$+D$+B$:NEXT:FORI=5TO13:F$(I)=F$(0):NEXT:F$(12)=F$(1):RETU
RN
1650 FORL=1TO8:B$(L)="":READA$,C(L):FORI=0TO7:B$(L)=B$(L)+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$+
"0000000000000000",I*2+1,2))):NEXTI:SPRITE$(L)=B$(L):NEXTL:RETURN
1660 READEN$,ES,EA,EH,EX,EG,V1,EC$(0),EC$(1),EC$(2),EC$(3),C$:RETURN
1670 DATAFEFEFE00EFEFEF00,073F7E3F1F0F7958,80E0F0F8BC0CE43E
1680 DATA6C577E563B1F0B07,0CFCB4DC74CC74FC,010400070E050707
1690 DATA000040C088F080E0,0F1F1F1F8F0000,50E8B4EC54F80001
1700 DATA0083CCD8D0F1F5FF,00C1331B0B8FAFFF,F0F4F4F4F0FFC0
1710 DATA0FCFAFAFAF0FFF03
1720 DATA6F,A0,60
1730 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,C41D80829BFFDC13,F059F392BBFC0453
1740 DATADD79F7C23807BF53,C520341FBBF70153,D5FD75F0BBF03D5B,C59575FCB07AF143
1750 DATADD357005B66A337F,C06533B5B66BBA03,DBCF31B03660A2FF,CA1A71BC36E8B2DF
1760 DATAFE7273B877EFBA9B,E8607FBF7782083B,EF07FF03E1D6EF7B,C1740C7BE9D4A47B
1770 DATAD55DACD3E8C5B4EB,D5512D9008FD16EB,C55521B7BEF952CB,ED15EB96A21B5AC3
1780 DATAE98408B0A39843DF,FBFF7E37A09FFFC3,C80446E1201FFF13,CE55C6C7FFC00077
1790 DATAC74406C00063FDC7,F04DFEFFDF7FFDFF,FADFFEFFFF7FCC13,FB9F9870F37FEE57
1800 DATAF9F8DA77876C0E47,FDFEC3703F7FE673,FDFA5A07E77CCE33,CD9843DC0F01C6BB
1810 DATACD9D1201EE6CEE9B,EDBFBEE7FCEDA693,E03C202FFDC70E93,E5396BAE3D045E9B
1820 DATAC71F6E383130CCDB,D258238231999E5B,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1830 DATA5,5,28,31,12,44,9,28,35,44,29,25,38,3,55,3,47,4,30,5,11,8,15,10,6,12,30
,13,33,14,17,18,18,18,17,19,18,19,56,20
1840 DATA4,21,36,22,21,23,21,25,10,28,18,28,38,28,12,33,36,33,3,38,11,38,5,11,4,
26,4,20,25,43,17,37,37,1,61,3,1,33,37,1,35,3,1,62,38
1850 DATA1,3,3,1,3,23,1,46,33,1,28,4,1,50,16
1860 DATA"  ","  ",ﾀﾞﾀﾞ,ﾀﾞﾀﾞ,-ﾌ,ｲｦ,ｴｵ,ｶｷ,ﾂﾌ,ｺ"
1870 DATA000404010114 1C03,7,0000020202 0004,7,A418404040002,7,0020208080 3CA4A4,7
1880 DATA404123223863 0203,4,0303000404 04080C,4,D8C000202020103,4,0080C04000C058D
8,4
1890 DATA04DD4E4FAGG8F8E8F8GG8R8G8A8,03D1F1E1FE,03DD04D03DDD04D03DFF04F03FFF04F0
3FEE04E03EEE04G03EFF04G03FEE04E03E
1900 DATAB-B-4G8A8B-B-805C404B-16.R64B-1A2A8G8F8E8,B-1B-1B-1A4G4F4E4,B-B-04B-03B
-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-AA04A03AAA04A03A
1910 DATADD4E4FAGG8F8E8F8GG8R8G8A8,03D1F1E1FE,DD04D03DDD04D03DFF04F03FFF04F03FEE
04E03EEE04G03EFF04G03FEE04E03E
1920 DATAB-B-4G8A8B-B-8A4G8FE4C4DD4,B-1B-1F1D1,B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-0
3B-B-B-04B-03B-FF04F03FCC04C03CDD04D03DDD04L16DDDL8
1930 DATAE1FGF2.G4A2.R4,03E1FGF2.C4D2.R4,03EE04E03EEE04E03EFF04F03FGG04G03GFF04F
03FFF04F03FDD04D03DDD04D03D
1940 DATAB-105C04B-B-1A2A805D8D8C8,B-104C03B-04DR8D8E8D8C+1,B-B-04B-03B-B-B-04B-
03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-AA04A03A04A03AL1604AAAAL8
1950 DATAV1305D2R8D8D8C8D4.F4D8C804G8A1AG4A4,V1304D8D8C8D2R8D8D8C8F4D8C803G8AA8G
8F8G8AG4A4,05DR804D05DR804D05D04D05DR804D05DR804D05D04D03AA04A03AAA04A03AAA04A03
AAA04A03A
1960 DATA04B-.A4B-05DC+1.R8D8D8C8,03B-.R4B-04DC+2.D4EE8D8D8C8,B-B-04B-03B-B-B-04
B-03B-B-B-04B-03B-B-B-04B-03B-AA04A03AAA04A03AAA04A03A04A03AL1604AAAAL8
1970 DATAV1305D2R8D8D8C8 D4.F4D8C804G8A1A4R4A405E+4,V1304D8D8C8D2R8D8D8C8F4D8C80
3G8AA8G8F8G8AA404E+4,05DR804D05DR804D05D04D05DR804D05DR804D05D04D03AA04A03AAA04A
03AAA04A03AAA04A03A
1980 DATA05E1.C4E4D1D1,04E1C03A04D1D4C403B-404C4,03EE04E03EEE04E03EEE04E03EEE04E
03EDD04D03DDD04D03DDD04D03D04L16DDDDDDDDL8
1990 DATA"Long ago a fighter
2000 DATA"charranged the terrible
2010 DATA"DUNGEON and he went out it.
2020 DATA"Fighter called Blave Lant,
2030 DATA"and he was blessed.
2040 DATA"But,time is terrible.
2050 DATA"little by little they
2060 DATA"forgotten such things."
2070 DATA"And now,there is a fighter.
2080 DATA"     He is Yourself."
2090 DATA 2,"DAGGER",50
2100 DATA 3,"SHORT SWORD",150
2110 DATA5,"HAND AXE",400
2120 DATA6,"LONG SWORD",600
2130 DATA1,"SMALL SHIELD",30
2140 DATA3,"MIDDLE SHIELD",100
2150 DATA6,"LARGE SHIELD",500
2160 DATA1,"HELMET",20
2170 DATA3,"WINGED HELM",300
2180 DATA1,"LEATHER",30
2190 DATA3,"CHAIN MAIL",120
2200 DATA5,"BLEAST",400
2210 DATA7,"PLATE",750
2220 DATA15,"MORNING STAR"
2230 DATA7,"DRAGON SLAYER",0
2240 DATA12,"IPMZ!BSNPS"
2250 DATA20,"FYDBMJCVS"
2260 DATA13,"IZQFS!TIJFME"
2270 DATA10,"IFMN!PG!KVTUJDF"
2280 DATA5,"HPMEFO!HSBC"
2290 DATA16,"GJOBM!BSNPS"
2300 DATA10,"BATTLE AXE",1500
2310 DATA9,"+3MIDDLE SHIELD",2300
2320 DATA5,"HORNED HELM",1000
2330 DATA9,"FULL-PLATE",1400
2340 DATA,ぬこ゜とや!そうぃれえつひちちきあれそ゜,ぬゆむぬ!ちきりひ゜さぁなれにら,んろぁふちせりくちあら,ESBHPOはNB[Fはゆみはにきと゜I
BNNFSぁ,うててはJUFNぁむてこれさなち゜
2350 DATAESBHPOひへてえはへ゜くと゜ひちかそにう,DBMGJSはNB[Fはひすりぁしき゜そ,IFMNひIBOE!BYFはつきけち゜,ちみぬひ!ひす
゜もぬやな゜ろら,TXJMFはNB[Fぬひ!にぬきぃれなうえ
2360 DATAぃにちひっきりてく!ちかろち,さはEVOHFPOぁ!そうひと゜くせ゜ぬ,ゆき゜と!てく゜はやはき゜ささぬうな゜も,ぃにちぁむてこ!まえさけせれ
ち゜わえ,ぃにちひささと゜!んりんろれさなぬこれはち
2370 DATA,Cbuumfs,Dpoevdufs,Gjhiufs,Nvtufs,Hvjo,Hsbejvt,Mpse,Qipfojy,Cmbcf
2380 DATAMVNQ
2390 DATASJOH
2400 DATAIBNNFS
2410 DATATHYNC,4,4,8,6,50,1,040C042A552E5D28,00090080008,3F213B1F0F07,0080FCF0E0
C,60
2420 DATAMAFILS,4,12,9,10,56,.9,01030304090 90817,C060E0C0D0C0C0E,1204000003040B,
E0E0F0E070B8CE,90
2430 DATAGALDOR,11,4,12,12,50,1,00003030080B0414,1C1E1E19DD033F41,121060600000 01
01,9F1F3F3F07BB7D7D,90
2440 DATABIGPLANT,14,8,19,15,70,1,000001010131 4909,609008080008 3641,050505 1A2220
1807,4040704C420C708,C0
2450 DATADEADBONE,17,14,25,16,85,.8,01424341202222D1,C0A0E0C038C48292,0001000101
030305,8244B8404020205,60
2460 DATAGUBSO,19,21,23,18,85,.8,000C1E2E372F160E,70F8FCFC7C78F0E,0C30454A481010
1,B04050AE4022121,70
2470 DATATAUROS,29,29,49,21,90,.8,0004050A09021C1A,80800000000E0B,1E29770F132D5
,C8F1FCFCFCFC,70
2480 DATAN-P-I,35,11,51,25,120,.7,0,0,010E3345310E0019,C0D07C46F8004887,20
2490 DATAFISDUS,20,23,33,19,90,1,09090 53D0305081,204850 10A0E01008,10080701000 10C
1F,0810E08080D0C8FE,50
2500 DATAEYEDOR,30,39,65,32,180,.9,000000000010307,18102A3678E0C0C,3B70CECEFC7C
38,8,60
2510 DATALADYBUG2,25,89,60,34,280,.6,0000000000000304,0030900A0AF20CBC,356D7B040
50932,7CF87010100C02,40
2520 DATAPOST.GI.,42,38,59,35,400,.8,0000000080 80E0808,0080C2E2E22FF233,CC0301010
30F,30C00080C0F,E0
2530 DATA DRAGON,60,37,100,40,1000,.8,0A1A313333 1311A,40408040C08854E2,0F090103
03030307,A2DCC0B8486C676,C0
2540 DATAKEKEKEKE,43,39,120,50,1999,.7,04242365F3FDF7FF,88880C9E3F7FFFFF,FDFDF67
07030101,EFAF86C646462420,A0
2550 DATASH.SHELL,37,45,115,61,3000,.5,1C224F5F51CF99C7,0018DCACF0F0F8B4,6100000
001,B4640462C1F0E,D0
2560 DATADARKEVIL,68,55,200,0,0,.5,D4F3E1E12827853D,92E488D0EED1D1D1,29210101010
10101,EA24E0A0A0A0A0A,50
2570 DATAE4.DCD4.C03B04CDC2C8R8C32R32D,L8E2D.E.DC2.R8C32R32D16,S0M12000ER8ER8DR8
DR8CR8CR8CR8CR8
2580 DATAE4.DCD4.C03B04CDC2C8R8C32R32C,L8E2D.E.DC2.R8C32R32C16,ER8ER8DR8DR8CR8CR
8CR8CR8
2590 DATA04A4.GFG4.FEFGF2R8FER16D,05L16A4.BAG4.AGF4.GFE4.04G8,03AR8AR8GR8GR8FR8F
R8FR8FR8
2600 DATAC2R403B04CR16DC2.R8C8,A4.A8B4R1605C16R16D16C1,CR8CR802BR8BR8L1603CR16CR
16CR16CR16M5500CCCCCCCC
2610 DATAA2B205C2..R8,A2B4.A16B1606C4.R8C805B8A8B806,AAAAAAAABBBBBBBB04CCCCCCCC
CCCCCCC
2620 DATAC2..R8C404B8A8B2V1105C404B8A8B2E2..V14CD,C105B1V806C205B2R1V11,CCCCCCCC
CCCCCCCC03L8BR8BR8BR8BR8
2630 DATA,ちうらえはふきるき゜!いちちきう,ぃにちはちちきうひ!うみささぬかんろぁてこ゜ち,てりけけれすうふふ゜き゜!よもはらえぬかやあれ,すきす!さ
ろひよもと゜ひにうはち゜,にぬやきやき!いきれけもあれ
2640 DATAぃにちはせき゜ちぁもち!みつはふなふ゜なひ,ぃにちぁすぇいへけす!よえすゎなちちあれち゜わえ,みつぬへちちふ゜!ほうんひかなせ゜ろち,ち゜き゜
!さろやにき゜けひてて゜けみう,なくはにき゜ろななやぬ!ふなふ゜なひぃにちぁんせろ
2650 DATAみち!うみせく゜ちす゜す゜てぁやんせろ,へちちふ゜!EVOHFPOひせけてなきす,かかけはやはき゜!ちちきうぬつれぬつき゜うにう,ろくすひ!け
ろきあせやはと゜いろ,ふななひ!なくなひ!さえうえやはにはち゜,!.!,!,!!UIF!FOE
2660 DATAF4R8F4.EFE2C4DE,FE,R8FR8FR8FR8FR8ER8ER8ER8E
2670 DATAF4R8F4.EFE4.FG4FG,FE2G2,R8FR8FR8FR8FR8ER8ER8ER8E
2680 DATAA4R8A4.GAG2G8F4G,AG2F4E4,R8AR8AR8AR8AR8GR8GR8GR8G
2690 DATA F16E16D1.R8DE,D2..C8D2D8R8D8E8,R8DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8D
2700 DATAF4R8F4.EFE2C4DE,FE,R8FR8FR8FR8ER8ER8ER8E
2710 DATAF4R8F4.EFE4.FG4FG,FE2G2,R8FR8FR8FR8FR8ER8ER8ER8E
2720 DATAA4R8A4.GAG2G8F4G,AG2F4E4,R8AR8AR8AR8AR8GR8GR8GR8G
2730 DATAF16E16D1.R8FG,D2..C8D2D8R8F8G8,R8DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8D
2740 DATAA4R8A4.05C04B-A2G4EF,A2..R8A2G2,R8AR8AR8AR8AR8AR8GR8G
2750 DATAG4R8G4.B-AGF4EDR8DE,GE2D404B-805C8,R8GR8GR8GR8GR8ER8ER8DR8D
2760 DATAF4R8F4.EFG2.FE,D4R8D4.E8F8G2.F8E8,R8FR8FR8FR8FR8ER8ER8ER8E
2770 DATAD1D2D8R8DE,F2F8R8F8E8D2D8R8D8E8,R8DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8D
2780 DATA,TUVGG,+,uSPHSBN,!TPVOE,UFTU!QMBZ!!!!!!!!,..DJN,!,NPOTUFS!EFTJHO,EBUB!D
IBOHF,UFTU!QMBZ!!!!!!!!,..PLN,+,TOFDJBM!UIBOLT!UP,..Ns/TJO,+
2790 DATAQSPEVDFE!CZ!!!!!!,!!RD!TPGU,+,TUPSZ!2!!!!!!!!!!,..K/LJLVDIJ,+,UJUMF!UIF
NF,uOpx!cfhjojoh.,+,FOEJOH!2,uXio!pg!Cmbuf.!!!
2800 DATAFOEJOH!3,uGps!ofyu!Cbuumf.-,+,UIBOL!ZPV!GPS,!!!!ZPVS!QMBZJOH/,TFF!ZPV!BH
BJO,!!!BOE,!HPPE!CZF/,!,!
2810 DATA128,15,56,39,128,23,56,47,136,23,64,47,136,15,64,39,128,15,56,39,128,23
,56,47,136,23,64,47,136,15,64,39
2820 DATA0300070700020004,4,0008001000200008,4,0,0,002020C0C040C08,4,000300000604
0C08,6,181030206040C,6,000000D5979595D5,10,30080C1C1C1C187,7
2830 DATA200,160,200,168,208,168,208,160,200,160,200,168,208,168,208,160
```

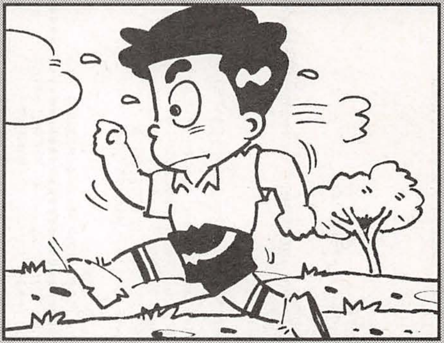
★私は影さんに勝った。なんとワープロを暴走させたんだゾ!!(福島県相馬市・ミサイル発射5秒前15才)………

【影：デザ部さんなんてもっとすごいゾ!!なんと車を暴走させたんだゾ!!デザ部：ブレーキをふみ忘れただけなのに。】

# MSX2用

# デビル アタック
# DEVIL ATTACK

**松本　達也**



## STORY

あなたは，リトルワールドの平和を奪った悪魔を倒すために，わずかな食糧を持ち，悪魔の住む島へ旅立った。

## 遊びかた

キーボードでもジョイスティックでも遊べます。最初にスペース・キーを押すとキーボード，トリガならジョイスティックです。

移動はカーソル・キー(スティック)です。宝に重なりスペース・キー（トリガボタン）を押すといろいろなメッセージがでてきます。

敵が現れたら戦闘モードになります。カーソル・キー(スティック)の左で戦う，右で逃げるです。

こうやって進みながら最後の敵，DEVILを倒せばハッピー・エンドです。

なお，LIFE，FOODが0になるとゲーム・オーバーです。また，EXP10ごとにLEVELが一つずつあがります。

## 苦労した点

何と言っても画面切り換えです。苦労のかいあって１秒ちょっとで切り換えられるようになりました。

これは，最初から描いている画面を切り換えるのではなく，面が変わるたびに描き換える方式を使っていますが，本当に速いでしょう。

## 改造

リストの長さの関係で，音楽やエンディングは，はぶきました。みなさんつけてみてください。

また，MSX１の人は840行をREM

## CHECKER FLAG

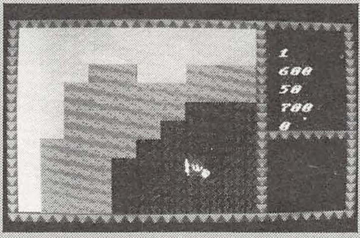
**編**：今はやりのロールプレイング・ゲームですよ。

**Dr.D**：うーん，なかなかよくできているじゃないか。マップもほどよく広く，キャラもよく使ってある。ゲーム・バランスもなかなかだ。それに，ライフとフードの初期値が決まっていてその範囲内でゲームを解くという新しいアイデアも盛り込まれているゾ!!

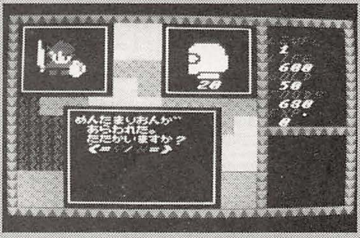
MSX 2



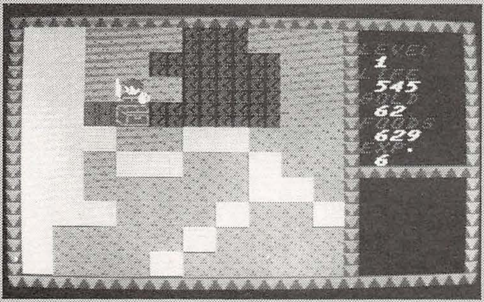

▲《写真１》タイトル画面。スクロールがきれいだよ



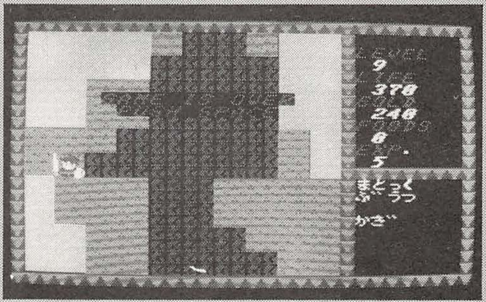
▲《写真２》ゲーム・スタート！これがたーぼくんだ!!



▲《写真３》敵が現れた!! ライフを考えて戦おう



◀《写真４》宝箱発見!!さて何が入っているのか？



◀《写真５》フードがなくなりゲーム・オーバー

★ディスプレイがこわれた!! 文字がぜんぜん映らん。ケムリがでてくる。つぐ美お姉さまになぐさめてほしい私です。(青森県八戸市・佐藤芳明19才)……【つぐ美：ケムリがでているなんて，暖房機のかわりに使ったら？】

(')にし，850行をRETURNだけにして，1530行をRESTORE 2050：FOR I=1 TO 19：READ A$：PRINT A$：NEXTに変えてください。たぶん動くと思います。

**《第1表》アイテムの意味**

| | |
|---|---|
| マトック | カベを壊せる |
| ブーツ | 沼でダメージを受けない |
| 指環 | ？？？ |
| 鍵 | カギです |
| 剣 | 最後の敵に会える |

**《第2表》変数表**

| | |
|---|---|
| X, Y | 自分の座標 |
| X1, Y1 | 移動量 |
| G | 画面位置 |
| A | 画面要素(木，海など) |
| K, I, J | ループ |
| MY( ) | 自分の状態 |
| Z | スティック |
| MO( ) | ITEM |
| Q | A%のポインタ |
| TX, TY | TALKの座標 |
| T$ | TALKの内容 |
| D・E | 画面のLOCATE座標 |
| A$( ) | 画面パターン |
| ST | スティック内容 |

## DEVIL ATTACKのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:DEFINT A-Z:CLEAR 800:CLS:WIDTH 32:KEYOFF:GOSUB 1350
20 X=16:Y=16:G=&H0:GOSUB 330:GOSUB 260
30 '●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 Z=STICK(ST):X1=X1+(Z=7)*2-(Z=3)*2:Y1=Y1+(Z=1)*2-(Z=5)*2
50 A=VPEEK(&H1C00+X+X1+Y1*32+Y*32):IF A<>122 AND A<>121 THEN GOSUB 190
60  IF A=122 AND MO(1)=1 THEN GOSUB 150
70  IF G=91  AND MO(3)=1 THEN GOSUB 570
80  IF X=<0 THEN G=G-&H41:GOSUB 270:X=20
90  IF X=>22THEN G=G+&H41:GOSUB 270:X=2
100 IF Y=>22THEN G=G+&HD :GOSUB 270:Y=2
110 IF Y=<0 THEN G=G-&HD :GOSUB 270:Y=20
120 IF STRIG(ST)=-1 THEN  GOSUB 370
130 PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),15,1:PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),6,2:X1=0:Y1=0:GOTO 40
140 '●●● IDOU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
150 RESTORE 2110:FOR I=0 TO 13:READ S:SOUND I,S:NEXT
160 FOR I=0 TO 1:LOCATE X+X1,Y+Y1+I:PRINT "aa" :NEXT:IF G<>24*&HD THEN 190
170 IF MO(5)<>1 THEN 190 ELSE S=1:GOSUB 710:S=0:T$="けんを みつけた":GOSUB 970
180 IF STRIG(ST)<>-1 THEN 180 ELSE VPOKE BASE(6)+15,&H69:CLS:GOTO 1050
190 JX=0:JY=0:FOR I=1 TO 8 STEP 4:JX=JX+X1*4:JY=JY+Y1*4
200 PUT SPRITE 1,(X*8+JX,Y*8+JY):PUT SPRITE 2,(X*8+JX,Y*8+JY):NEXT
210 IF Z<>0 AND A=105 AND MO(2)=0 THEN MY(2)=INT(MY(2)/1.1):VPOKE BASE(6)+12,&H6
1:BEEP:VPOKE BASE(6)+12,&H2C:GOSUB 330
220 IF Z<>0 THEN MY(4)=MY(4)-1:GOSUB 330:TD=TD+1
230 IF MY(2)=<0 OR MY(4)=<0 THEN MY(2)=0:GOTO1220
240 IF TD=20 THEN TD=0:GOSUB 650
250 X=X+X1:Y=Y+Y1:X1=0:Y1=0:RETURN
260 '●●● GAMEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
270 D=0:E=0:PUT SPRITE 1,(0,208):VDP(2)=6:Q=VARPTR(A%(0))
280 FOR I=Q+G TO Q+G+&HC:A=PEEK(I)
290 IF I=Q+G+&HC THEN 310 ELSE B=A AND &HF0:B=B/16
300 LOCATE D*4+2,E*4+2:PRINT A$(B):D=D+1:IF D>4 THEN D=0:E=E+1
310 B=A AND &HF:LOCATE D*4+2,E*4+2:PRINT A$(B):D=D+1:IF D>4 THEN D=0:E=E+1
320 NEXT:VDP(2)=7:RETURN
330 '●●● PRINT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 FOR I=1 TO 5:LOCATE 23,2+I*2:PRINT MY(I):NEXT
350 FOR I=1 TO 5:IF MO(I)=1 THEN LOCATE 23,I+13:PRINT T$(I)
360 NEXT:RETURN
370 '●●● TAKARA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 A=VPEEK(&H1C00+X+X1+Y1*32+Y*32)
390 FOR P=1 TO 5:IF A=99 AND BA(P)=G/&HD THEN 400 ELSE NEXT:RETURN
400 GOSUB1320:IF MO(P)=1 THEN T$="すでに なかみは とっています。":TY=12:GOSUB 970:GOTO 440
410 T$="あなたは "+T$(P)+" を みつけた。":TY=12:MO(P)=1:GOSUB 970
420 FOR J=1 TO 50:VPOKE BASE(6)+12,&H21:VPOKE BASE(6)+12,&H2C:NEXT
430 ON P GOSUB 470,450,550,450,620
440 GOSUB 1030:RETURN
450 RETURN
460 '●●● TAKARA ? ●●●
470 IFMO(4)=1THENRETURNELSEGOSUB1320:TY=12
480 T$="しかし かぎが かかって とれなかった。":GOSUB970:MO(1)=0:RETURN
490 '●●● TAKARA ? ●●●
500 GOSUB1320:T$="うわっ まぶしい!!":GOSUB 970
510 FORI=0TO15:FORJ=1TO15:VPOKEBASE(6)+12,J*15:NEXT:NEXT:VPOKEBASE(6)+12,&HC3
520 X=18:Y=10:G=15*&HD:GOSUB260:S=1:GOSUB710:S=0
530 T$="あなたは わあぷ したらしい?":TY=12:GOSUB970:RETURN
540 '●●● TAKARA ? ●●●
550 GOSUB1320:T$="ゆびわには 「じゅうじか」と きざんであった":TY=12:GOSUB970:RETURN
560 '●●● TAKARA ? ●●●
570 IF A=113ANDMO(2)=1THENS=1:GOSUB710:S=0:T$="ゆびわが かがやき はじめた"ELSERETURN
580 GOSUB1320:TY=12:T$="そうか!! これが じゅうじか だったのか!!":GOSUB970
590 TY=12:GOSUB970:FORI=1TO15:FORJ=1TO15:VPOKEBASE(6)+12,J*16:NEXT:NEXT
600 GOSUB1320:T$="どこかに はこばれたらしい PUSH.SPACE":TY=12:GOSUB970
610 G=15*&HD:X=18:Y=10:GOSUB 270:VPOKEBASE(6)+12,&H2C:RETURN
620 '●●● TAKARA ? ●●●
630 GOSUB1320:T$="「いしのした を さがせ。":TY=12:GOSUB970
640 GOSUB1320:T$="うみを およぎ しまにもどった。":TY=12:GOSUB970:X=4:RETURN
650 '●●● FIGHT AND RUN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
660 LOCATE 2,2:PRINT"┌────────┐":LOCATE14,2:PRINT"┌────────┐":FORI=3TO8
670 LOCATE 2,I:PRINT"│        │":LOCATE14,I:PRINT"│        │":NEXT
680 LOCATE 2,9:PRINT"└────────┘":LOCATE14,9:PRINT"└────────┘":VDP(1)=&HE3
690 PUT SPRITE 2,(30,30),6,2:PUT SPRITE 1,(30,30),15,1:T=INT(RND(1)*3)+3
700 PUT SPRITE 3,(128,30),15,T:TH=TH(T-2):LOCATE 16,8:PRINT TH
710 LOCATE6,11:PRINT"┌──────────────────┐":LOCATE6,21:PRINT"└──────────────────┘"
720 FORI=12TO20:LOCATE6,I:PRINT"│                  │":NEXTI:IF S=1 THEN RETURN
730 T$=TN$(T-2)+"が あらわれた。 たたかいますか? <=Y/N=>":TY=12:GOSUB1330:AT=0
740 Z=STICK(ST):AT=AT-(Z=7)+(Z=3):IFAT=0THEN740
750 IFAT<>1THEN810ELSET$="ぶん!! たあぼは、けんをふった。":TY=16:GOSUB1330
760 FORI=0TO400:NEXT:HI=MY(1)*2+INT(RND(1)*3)+1:TH=TH-HI:LOCATE 16,8:PRINT TH
770 FOR J=1 TO 10:FOR I=8 TO 9:PUT SPRITE 3,(128,30),I:FOR K=0 TO 10:NEXTK,I,J
780 PUT SPRITE 3,(128,30),15:IF TH=<0 THEN 910
790 GOSUB1320:HI$=STR$(HI):TY=12:T$=HI$+"ポイントの  こうげきを  あたえた!!"
800 GOSUB1330:FORI=1TO300:NEXT:GOSUB 860
810 T$=" たあぼははしった。":TY=16:GOSUB1330
820 IF RND(1)<.5THENT$="しかし、たあぼは、にげられなかった。":TY=18:GOSUB970:GOSUB 860 ELSE PUTS
PRITE3,(0,209):T$=" ":TY=16:GOSUB970:VDP(1)=&HE2:GOSUB1030:GOTO 40
830 '●●● MSX 2 ONLY ●●●●●
840 FORI=1TO20:AX=INT(RND(1)*7)+1:AY=INT(RND(1)*7)+1:SETADJUST(AX,AY):NEXT
850 SETADJUST(0,0):RETURN
860 '●●● ATTACK 2 ●●●●●●●
870 GOSUB1320:T$=TN$(T-2)+" の  こうげき!!":TY=12:GOSUB1330:GOSUB840
880 HI=TH(T-2)/10+INT(RND(1)*3)+1:TY=16:HI$=STR$(HI):T$=HI$+"ポイントの こうげきを うけた。"
:GOSUB1330:MY(2)=MY(2)-HI:GOSUB340:S=1:GOSUB710:S=0
890 IF MY(2)=<0 THEN T$="YOU ARE DAID!! ここに、ひとつの ものがたりが おわった。":TY=12:GOSUB970:
ENDELSE T$="たたかいますか? <=Y/N=>":TY=12:GOSUB1330:AT=0:GOTO 740
900 '●●● WIN ●●●●●●●●●●●●
910 PO=TH(T-2)/10+1:MY(5)=MY(5)+PO:P1$=STR$(PO):P2$=STR$(PO+3)
920 MY(3)=MY(3)+PO+3:S=1:GOSUB710:S=0:T$=TN$(T-2)+"はいした。"+P2$+"ごあると  "+P1$+"の
けいけん  を てにいれた。":TY=12:GOSUB 970
930 PUTSPRITE1,(0,208):VDP(1)=&HE2:PUTSPRITE3,(0,209):GOSUB1030
940 IF MY(5)=>10 THEN MY(5)=0:MY(1)=MY(1)+1:GOSUB 340:S=1:GOSUB 710:S=0:L$=STR$(
MY(1)):T$="れべるあっぷ れべる"+L$+" になった。":TY=12:GOSUB 970 ELSE 40
950 GOSUB 1030:GOTO 40
960 '●●● PRINT TALK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
970 TX=7:FORI=1TOLEN(T$):LOCATETX,TY
980 IF TX>16 OR MID$(T$,I,1)=" " THENTX=7:TY=TY+1
990 PRINT MID$(T$,I,1):TX=TX+1:NEXT:TX=7:TY=TY+1
1000 IFS=0THENLOCATE TX,TY:PRINT " PUSH SPACE"ELSERETURN
1010 IF STRIG(ST)<>-1 THEN 1010 ELSE RETURN
```

★私は，見城先生の「萩の月」に挑戦状をたたきつけた。全国の「ママドール」ファン！今こそ立つときがきたゾ!!（福島県伊達郡・**菊池祐一14才**）……**【見城**：そんなにおいしいものならぜひ送ってください。**編**：思わず本音が…。**】**

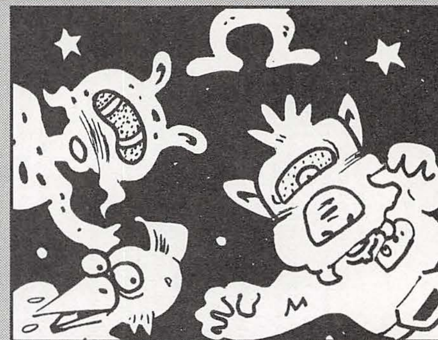
```
1020 '●●● GAMEN HOJYO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1030 GOSUB 270:GOSUB 840:RETURN
1040 '●●● DEVIL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1050 PRINT">DEVIL が あらわれた":VDP(1)=&HE3:X=156:Y=130:DH=700
1060 PUTSPRITE5,(140,47),3,7:PUTSPRITE6,(171,47),3,9
1070 PUTSPRITE1,(X,Y),15,1  :PUTSPRITE2,(X,Y),6,2
1080 IF STRIG(ST)<>-1 THEN 1080 ELSECLS:PRINT">DRAGONに いんとなげた。"
1090 FOR I=99 TO 40 STEP -2:PUT SPRITE 7,(156,I),15,8:NEXT
1100 KO=MY(1)*3+INT(RND(1)*5):DH=DH-KO:IF DH<=0 THEN 1250
1110 GOSUB 1190:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOSUB 1200
1120 PRINT"> ";KO;"ぽいんとの こうげきを あたえた。":FORI=0TO500:NEXT
1130 PRINT">DEVIL の こうげき!!":KO=10+INT(RND(1)*5)+1
1140 FORI=9TO18:LOCATE20,I:PRINT"yy":NEXT
1150 FORI=9TO18:LOCATE20,I:PRINT"  ":NEXT:GOSUB830
1160 PRINT"> ";KO;"ぽいんとの だめーじ":MY(2)=MY(2)-KO:PRINT"HIT POINT:";MY(2)
1170 IF MY(2)=<0 THEN 1220 ELSE PRINT "DEVIL    :";DH:GOTO 1080
1180 '●●● DEVIL HOJYO ●●●●●●●●●
1190 PUTSPRITE3,(140,16),8,6 :PUTSPRITE4,(171,16),8,8 :RETURN
1200 PUTSPRITE3,(140,20),12,6 :PUTSPRITE4,(171,20),12,8 :RETURN
1210 '●●● DEAD ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1220 LOCATE 7,7:PRINT"GAME IS OVER":LOCATE8,8:PRINT"PUSH SPACE"
1230 IF STRIG(1)<>-1THEN1230ELSERUN
1240 '●●● WIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1250 FORI=0TO10:PUTSPRITEI,(0,209):NEXTI:CLS
1260 GOSUB1320:T$="DRAGONは いきたえ へいわが もどった。":TY=12:GOSUB970
1270 GOSUB1320:T$="しかし ほんとうの へいわが おとずれたのだろうか?":TY=12:GOSUB970
1280 GOSUB1320:T$="    END...?    ":TY=12:GOSUB1330
1290 BEEP:FORI=15TO5STEP-1:PLAY"V=I;T10003CCCCFFFRGGGG","V=I;T10004CRCRCRCRCCCC"
,"V=I;T10005ERERFRFREEEE":NEXT I
1300 GOTO 1300
1310 '●●● WINDOW AND TALK HOJYO ●●●●
1320 S=1:GOSUB 710:S=0:RETURN
1330 S=1:GOSUB 970:S=0:RETURN
1340 '●●● SYOKI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1350 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:CO$="":A$="":X1=0:Y1=0:Z=0:DIMA$(16),TN$(5),MY(5),MY$(5
),T$(5),TH(3),BA(5):T$="":N=0:U=0:G=0:X=0:Y=0:X5=0:Y5=0:TH=0:WX=0:WY=0:K=0:I=0:J
=0:AT=0:S=0:RESTORE 1850:FOR I=1 TO 5:READ MY$(I),MY(I):NEXT
1360 RESTORE 1860:FOR I=1 TO 3:READ TN$(I),TH(I):NEXT:'TEKI NAME AND HIT POINT
1370 RESTORE 2040:FOR J=1 TO 5:READ  BA(J),T$(J):NEXT:' ? ? ?
1380 FORI=728TO383STEP-1:A=VPEEK(I):VPOKEI+1,(AORA/2)/2^(-(IMOD8<2)-(IMOD8<4)):N
EXT:'●●● CHARCTER ●●●●●●●●●●●●●●●●
1390 FORI=&H1B00TO&H1B7F:VPOKEI,&H0:NEXT
1400 RESTORE 1880:FOR J=1 TO 12:READ N,A$:U=0:FOR I=1 TO 16 STEP 2
1410 VPOKE&H0+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
1420 RESTORE 1920:FOR J=4 TO 18:READ A$:VPOKE BASE(6)+J,VAL("&H"+A$):NEXT
1430 '●●● SPRITE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1440 RESTORE 1940:FOR J=1 TO 9:S$="":FOR I=1 TO 4:READ T$:FOR K=1 TO 16 STEP 2
1450 B$=MID$(T$,K,2):S$=S$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:NEXT:SPRITE$(J)=S$:NEXT
1460 A$=STRING$(4,29):B$=CHR$(31):C$=C$+A$+B$
1470 RESTORE 1640:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR I=1 TO 16 STEP 4
1480 D$=MID$(A$,I,4):A$(J)=A$(J)+D$+C$:NEXT:NEXT
1490 '●●● MAP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1500 DIM A%(390):RESTORE 1690:O=VARPTR(A%(0)):FOR I=1 TO 30:READ A$
1510 FOR J=1 TO 26 STEP 2:B$=MID$(A$,J,2):POKE O,VAL("&H"+B$):O=O+1:NEXT:NEXT
1520 '●●● TITLE AND START ●●●●●●●●●
1530 VDP(24)=65:RESTORE 2050:FOR I=1 TO 19:LOCATE,I:READ A$:PRINT A$:FORJ=0TO7:V
DP(24)=VDP(24)+1:FORK=0TO100:NEXT:NEXT:NEXT
1540 IF VDP(24)<>255 THEN FORI=0TO100:NEXT:VDP(24)=VDP(24)+1:GOTO 1540
1550 IF STRIG(1)=-1 THEN ST=1:VPOKEBASE(6)+14,&HC1:GOTO 1580
1560 IF STRIG(0)=-1 THEN ST=0:VPOKEBASE(6)+14,&HC1:GOTO 1580
1570 VPOKEBASE(6)+14,&H68:VPOKEBASE(6)+14,&HC2:VPOKEBASE(6)+14,&H45:GOTO1550
1580 CLS:POKE&HF922,&H0:POKE&HF923,&H18:CLS:POKE&HF922,&H0:POKE&HF923,&H1C
1590 VDP(2)=7:LOCATE 1,1:PRINT "bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
1600 FORI=2TO21:PRINT" b";SPACE$(20);"b        b":NEXT
1610 PRINT" bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb":LOCATE 23,13:PRINT"bbbbbbb"
1620 FORI=1TO5:LOCATE 23,1+I*2:PRINT MY$(I):NEXTI:RETURN
1630 '=== MAP PATTERN ==============
1640 DATA yyyyyyyyyyyyyyyy,aaaaaaaaaaaaaaaa,qqqqqqqqqqqqqqqq,iiiiiiiiiiiiiiii
1650 DATA yyaayyaaaaaaaaaa,aaaaaaaayyaayyaa,aayyaayyaaaaaaaa,aaaaaaaaaayyaayy
1660 DATA yyaayyaayyaayyaa,aayyaayyaayyaayy,aaqqaaqqqqqqqqqq,qqaaqqaaqqqqqqqq
1670 DATA aazzaazzzzaazzaa,zzaazzaaaazzaazz,                ,aaaaaaaaiiceiidf
1680 '=== MAP DATA ================
1690 DATA 000000464101 1A281A22812212,811170A2B08A22001AB6052111
1700 DATA 082B101A2B811C105CD1011111,01AB10FA210DCD1051CD81C111
1710 DATA 8AD2A0515200C0005633000000,00000145 61B90572B000118111
1720 DATA 5181A070510000240022 12A222,1121112221112111121111111
1730 DATA 1A2B112CB211D2BCDC21111111,1A2B12A22B000003333000000
1740 DATA 000002B64152FB10522B122299,1111912BC911C211BA29111100
1750 DATA 111101A2B0122B01A210111100,11110A22B022000190F0904899
1760 DATA 9033994110031193301000000 0,00000A200822B0B2700800A100
1770 DATA 00AB001220 1A22981211012B11,0122181A270122981A10812B00
1780 DATA 812100110981D11001A104A211,012218112B81A2201517000000
1790 DATA 00000618641A2C1112D1051111,042B10A22B008111110002B2411
1800 DATA 12B11522210 1A2B8112181C211,81D21012DB982BD100121 10811
1810 DATA 11082A220A2110451D81000000,00000164101 2C19A2D9022D100
1820 DATA 12C20A2B19A2B70002B9190700,19090108101782 9101F9100000
1830 DATA 10000116 49CB12912BB0122B00,12110A2B0022C191C7F0000000
1840 '=== MY CHR  AND TEKI CHR =====
1850 DATA LEVEL,1,LIFE,600,GOLD,50,FOODS,700,EXP.,0
1860 DATA すらいむ,10,めんたまりあん,20,がいこつ,30
1870 '=== CHR DATA ==================
1880 DATA 97,FFFBFEFFDFFFAFFF,105,3E3C3D7F9C3D6CAB,113,183E7D7B77773B7F
1890 DATA121,0030A000030A0000,122,FF00FF00FF00FF00,114,007E7E7E7E7E7E76
1900 DATA115,76767E7E7E7E7E00, 98,00FF7E7E3C3C1818, 99,00007F88C4A49788
1910 DATA100,87848484C4643F00,101,0000EC422121FF00,102,FF51710101 01FF00
1920 DATA F1,F1,F1,F1,C1,C1,C1,C1,2C,6C,45,54,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1930 '=== SPRITE DATA ===============
1940 DATA 80808080C0C9C5C5,C5C3C04000400000,00000000000000A0,A0CC0A1D1D1D1E0C
1950 DATA 0103171F0F161A08,000C1F3F600E0E00,80E8F0F8F8F05810,0030F6E202E2E000
1960 DATA 000000000030F3F,3F7F7FFFFFFFFF7E,000000000C0F0D8,E8F4FEFEFFFFFF7E
1970 DATA 001F3F7F7F0F6777,670F7F7F7F70070F,00E0F0F8F8F8FCFC,FCFCFCFCF800E0E0
1980 DATA 0003858587424121,273937010107040E,00C06060C09F1515,D53FD51515CE40E0
1990 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0101010101030F1F,3F38213E22342830
2000 DATA 0003030303030303,0303070707070707,FFFFF8FFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
2010 DATA 00000000080E0F0,F89808F888582818,0000000000000000,0000000000000000
2020 DATA FEFF00FFFFFFFFFF,FFFFFFFFEFFFFFFF,0080008080808080,8080809C1CFCFCFC
2030 '=== ITEM AND TITLE DATA =========
2040 DATA 3,まどっく,29,ぶうつ,13,きんのゆびわ,10,かぎ,27,たて
2050 DATA " qqq  qqqq q  q qqqq q           "," q  q q    q  q   q  q"
2060 DATA " q  q qqqq q  q  qq  q           "," q  q q    q  q  q   q"
2070 DATA " qqq  qqqq  qq  qqqq qqqq        ",""," qq  qqqq qqqq  qq  qqqq q  q"
2080 DATA " q  q  qq    qq  q  q q  q q q ","  qqqq  qq   qq  qqqq q    qqq "
2090 DATA " q  q  qq    qq  q  q q  q q  q"," q  q  qq   qq  q  q qqqq q  q"
2100 DATA "",,,"     PRESENTER BY T.MATUMOTO","","       PUSH SPC OR TRG",,""
2110 DATA 111,2,24,0,0,0,20,55,16,0,0,239,60,9
2120 '================================
2130 ' PRESENTED BY TATUYA.MATUMOTO
2140 '  TORYO RIKA CLUB
2150 '--------------------------------
```



★登山家いわく「そこに山があるから登るのだ」影さんいわく「そこにパソコンがあるから壊すのだ」(神奈川県横須賀市・J.E.14才)……【つぐ美：そこにパソコンがあるかぎり影さんは壊しまくります。】

# MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

# 420バイトインベーダー



門田　暁人

## ●内　容

いかに少ないメモリで，まともなインベーダーが作れるかということに挑戦してみました。

インベーダーは32匹いて，ちゃんと動きますし，ミサイルも撃ってきます。ただし，スコアはでません。これは敵を全滅させるか，それとも占領されて地球が滅びるか，二つに一つだからです。

## ●ゲームの説明

1でミサイル発射，2 3で左右移動です。ただひたすら敵を撃ってください。

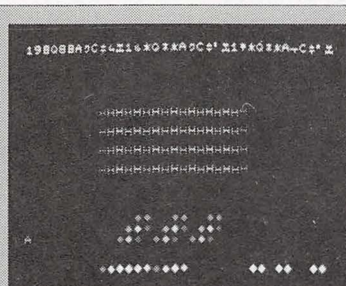
敵のミサイルに当たったり，敵に占領されると終わりです。敵のミサイルはナナメに降りてきますので，うまくよけてください。

## ●マシン語

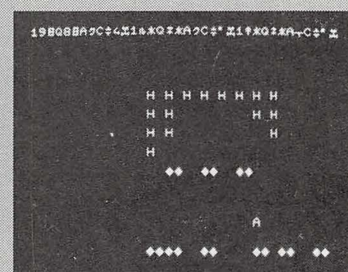
1行目のプリント文中のキャラクタをマシン語になおすと，第1表のようになります。

《第1表》リスト1行目のキャラクタのマシン語

| アドレス | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D000 | 21 | 29 | D0 | 11 | 28 | D0 | 01 | 88 |
| D008 | 03 | ED | B0 | C9 | 21 | AE | D3 | 11 |
| D010 | AF | D3 | 01 | 88 | 03 | ED | B8 | C9 |
| D018 | 21 | 87 | D3 | 11 | AF | D3 | 01 | 5F |
| D020 | ED | B8 | C9 | | | | | |



▲《写真1》ほら，インベーダーがうじゃうじゃ



▼《写真2》ビームでとにかくやっつけるのだ

## ●入力方法

1行のプリント文中の"⊏⊐"は，キーボードから直接入力できませんので，POKE文などで各自工夫して入れてください。

## ●工夫したところ

・インベーダーを動かすのに，マシン語で画面全体をスクロールさせた。
➡インベーダーの座標に関する変数が減る。

・VRAMを普通のRAMとしてあつかい，そこにマシン語を書いて呼びだした。
➡マシン語をキャラクタとして画面に表示するだけでよいので，書き込む手間が省ける。

・IF文をONGOTO文にする。
➡1行にぎっしりつめ込める。

### CHECKER FLAG

編：画面の上部にあるキャラクタはいったい何なんですかね。

Dr.D：どれどれ。ふむ，これはプログラム・リストの1行目のPRINT文のものなんだが，でたらめにプリントしているわけではないんだ。ちゃんとしたマシン語のプログラムなんだ。画面の見た目は美しくないが，マシン語をBASIC上で使うときの一種のテクニックで，マシン語を読み込むのに，PRINT文1回ですむ利点があるわけだ。

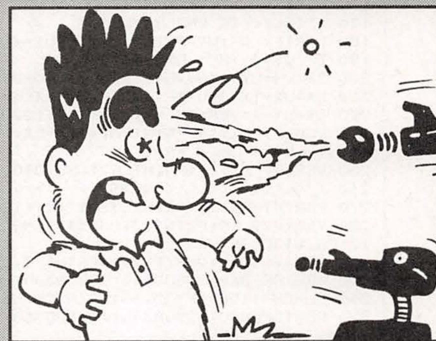
420バイト インベーダーのプログラム・リスト

```
1 PRINT"▣19BQ8BA7CZム¤1ル*Q**A7CZ°¤1キ*Q**A┬CZ°¤":V=53248:POKEV+9,237:P=1
2 POKEV+21,237:POKEV+33,237:FORA=1TO8:FORB=2TO5:POKEV+A*2+B*80,8:NEXTB,A
3 S$=SPC(12)+"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓♦♦    ♦♦    ♦♦":G=U+11
4 POKE17828,0:GETT:X=X-(X>0)*(T=2)+(X<39)*(T=3):Z=19:ONTGOTO8:IFU=10THENEND
5 POKEV+R+800,0:CURSORQ+4,G:PRINTS$:Q=Q+P:G=G+1:IFPEEK(V+R+840)THENEND
6 POKEV+X+Z*40,0:USR(V+P*6+6):IF(Q=22)+(Q=0)THENP=-P:USR(V+24):U=U+1
7 POKEV+X+800,1:R=X:ONG-22GOTO3:GOTO4
8 CURSORX,Z:PRINT"|▓ ":Z=Z-1:ONPEEK(V+X+Z*40)-7GOTO5:ONU-Z+2GOTO5:GOTO8
```

★食パン君とあんパン君がいます。「あぶない」といったら，食パン君は，よけたのにあんパン君はよけなかった。なぜでしょう。（奈良市・植田泰樹14才）……【影：あんパン君には耳がないなんて答えたったらゆるさないぞ。】

# MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには700用S-BASICが必要です)

ツヨデウス
# TUYODEUS



**日下部AND鈴木**

## MZ-700ユーザーのみなさんに御注意！

最近，パソコン・ユーザーに恐ろしい病気がはやりだしてきました。

B肝？ エイ○？ いいえ，そんなものではありません！「カゲ病」です。

病状は，体型がポッチャリとなり，近視。そして，く○○む○○ンが大好きになって，さらに，突然大声で，こしあんルーレットを歌いだすというものなのです。

この病気は非常にうつりやすく，私までもが半分かかりかけております。ところが，この病気の予防(治療)方法は，感染者をテッテイ的にやっつければよいことがわかったのです。

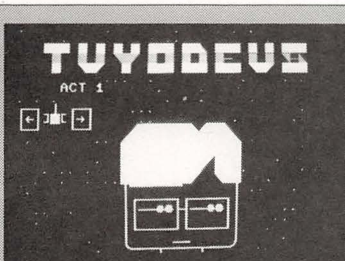
ここに，一番最初に感染した高橋剛先輩がいます。さあ，カゲ病の予防のため，みんなでつよちゃんをやっつけましょう！

## 予防(治療)法

一．プログラムを打ち込みます。
　デバッグをします。
一．SAVEをします。
一．RUN！
一．DEMO画面になったら何かキーを押します。
一．カーソル・キーで画面の上方に出現する砲台を左右に動かし，画面の下方に存在するつよちゃんをスペース・キー(ビーム発射)でやっつけましょう。
一．このとき，つよちゃんは汚染された「フケ」を発射してくるので注意してください。
一．ゲーム・オーバーになったら大声で月光仮面のテーマソングを歌います。
一．予防者は，これを1週間に7回くりかえします。
一．身近にカゲ病の保菌者がいる場合は，1週間に15回。
一．発病者は毎日5回プレイをして月光仮面のテーマソングの他に，りんごの歌を歌います。

## 担当医からのメッセージ

高橋剛先輩，本当にごめんなさいっ！乱文・乱筆，本当にごめんなさいっ！全国の高橋剛さん，本当にごめんなさいっ！




▲《写真1》タイトル画面。うん，かわいい顔した剛先輩だこと




▲《写真2》なに！この顔にビームを撃ち込んでくずしていくのか!?

### CHECKER FLAG

**編**：しかし，よくこんなゲームが思いうかびますね。

**Dr.D**：そうじゃな。ゲーム自体はそう，おもしろいっ！ていうほどではないんだが，アイデアの勝利といったところかな。

**編**：それにしても，敵となるキャラクターが顔とは，ちょっとねー。弾を撃って顔をくずしていくなんて，私にはできません。

**Dr.D**：面クリアもむずかしそうではないか。

### TUYODEUSのプログラム・リスト

```
10 DIM A(23,25),F$(12):GOTO380
20 FORI=0TO100:X=INT(RND(1)*23):Y=INT(RND(1)*22)+2:C1=INT(RND(1)*7):A(X,Y)=1:VER
IFY X+2,Y:PRINT[C1,0]CHR$(133):NEXT
30 VERIFY0,11
40 FORI=0TO12:VERIFY7,I+11:PRINTF$(I);:FORX=0TO12:A(5+X,I+11)=1:NEXT:NEXT
50 RESTORE740:GOSUB340:X=7:UX=X:UY=10:EX=12:ER=-1:CH=0:SC=0
60 VERIFY30,11:PRINT"SCORE":VERIFY31,14:PRINT"MISS":VERIFY27,17:PRINT"HI SCORE":
VERIFY35,18:PRINTHSC
70 GET A$:IF A$=""THEN100
80 IF(A$=" ")*(FR=0)THEN FR=1:LY=1:LX=X+3:GOTO100
90 GX=(A$="←")-(A$="→")
100 X=X+GX+(X>16)-(X<2):VERIFYX,0:PRINTS$;
```

★アウトランでテスタロッサに乗っているあの2人はどんなに車がひっくり返っても死なない。やはり，あの2人は影さんとつぐ美さんなのだろーか。(広島市・Trigger-A)……【影：まだまだつきないアウトランねた。】

```
110 IF FR=0 THEN 180
120 :'<<<<<<<< BEAM (MY SHIP) >>>>>>>>
130 VERIFY LX,LY:PRINT" ":IF(LX=UX)*(LY=UY)THEN UX=LX:UY=10:GOSUB270
140 FF=A(LX-2,LY):IF FF>0 THEN A(LX-2,LY)=FF-1:GOSUB270
150 LY=LY+1:IF LY=24 THEN LX=X+3:LY=1:FR=0
160 VERIFY LX,LY:PRINT[6,0]"|"
170 :'<<<<<<<< ENEMY(TUYOSHI) >>>>>>>>
180 VERIFY UX,UY:PRINT" ":IF(UX=X+3)*(UY=0)THEN290
190 IF UY=0 THEN UX=X+3:UY=10
200 IF(UX=LX)*(UY=LY)THEN UY=10:UX=X+3:GOSUB270
210 UX=UX+(X+3<UX)-(X+3>UX)+(LX<UX)-(LX>UX)
220 UY=UY-1:VERIFY UX,UY:PRINT[2,0]"↑"
230 VERIFY EX,19:PRINT E1$:EX=EX+ER:IF EX=12 THEN ER=-1
240 IF EX=9 THEN ER=1
250 VERIFY EX,19:PRINT E2$:GOTO70
260 :'<<<<<<<<<<<<< SUBS >>>>>>>>>>>>>
270 VERIFY LX,LY:PRINT[3,0]"@";:TEMPO"‾DOD":FR=0:LX=X+3:LY=0:PRINT"■ "
280 VERIFY9,19:PRINT[3,0]E3$:TEMPO"D#_D":VERIFY9,19:PRINT E4$:SC=SC+10:VERIFY35,
12:PRINTSC:RETURN
290 FORI=0TO13:VERIFYX,0:PRINT[2,0]S$:TEMPO"_DOF":VERIFYX,0:PRINT[1,0]S$:NEXT
300 RESTORE860:GOSUB340:GOSUB350:RESTORE740:GOSUB340
310 CH=CH+1:VERIFY35,15:PRINTCH:UX=LX:UY=10:IF CH<3 THEN70
320 RESTORE800:GOSUB340::GOSUB360:IF SC>HSC THEN HSC=SC:VERIFY35,18:PRINTHSC:GOS
UB360
330 VERIFY0,23:FORI=0TO25:TEMPO"R1":PRINT:NEXT:GOTO380
340 FORI=2TO8:READ A$,C:VERIFY25,I:PRINT[C,0]A$;:NEXT:RETURN
350 FORI=1TO20STEP2:FORJ=1TO8:TEMPOMID$(MML$,I+J+J,2):NEXT:NEXT:RETURN
360 TEMPO"-C-D-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B":RETURN
370 :'<<<<<<<<<<<<< DEMO >>>>>>>>>>>>
380 CONSOLE:PRINT[7,0]"■":FORI=0TO200:VERIFY INT(RND(1)*39),INT(RND(1)*24):PRINT
[INT(RND(1)*6),0]CHR$(133):NEXT
390 RESTORE450:CURSOR7:TEMPO"R0"
400 F$(12)=CHR$(234)+"──────┬─────┬──────"+CHR$(235):COLO,,7,0
410 READ A$:IF A$="@" THEN READ C1,C2:GOTO 410
420 IF A$="END" THEN 440
430 PRINT[C1,C2]A$:GOTO 410
440 FORI=0TO11:READ F$(I):PRINTTAB(12);F$(I):NEXT:PRINT[7,0]TAB(12);F$(12)
450 S$="  ]■[  ■■■■■■■  |  "
460 E$="       ■■■■■■■■  ▲  ■■■■■■■■  ●■●  ■■■■■■■■ ▲■■ ■■■■■■■■  VVV  ■■■■
■■■       "
470 E1$="-■■■■■-":E2$="●■■■■■●"
480 E3$=" ♥♥ ■■ ♥♥ ":E4$="────■■────"
490 MML$="+B+A+G+F+E+D+CBOAOGOFOEODOCO-B-G-A-F-E-D-C":EX=17:ER=-1
500 VERIFYEX,19:PRINT E1$:EX=EX+ER:IF EX=17 THEN ER=-1
510 IF EX=14THEN ER=1
520 VERIFYEX,19:PRINT E2$
530 TEMPO"_D#0":GET A$:IF A$=""THEN500
540 VERIFY14,19:PRINT"  ● ■■ ●  ":VERIFY18,22:PRINT CHR$(234);CHR$(235)
550 GOSUB360:PRINT[7,0]"■":GOTO20
560 :'<<<<<<<<<<<<< DATA >>>>>>>>>>>>
570 DATA "■■■",@,1,0
580 DATA"   ■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■ ■■ ■■■ ■ ■ ■■■",@,2,0
590 DATA"    ■  ■ ■ ■■ ■ ■ ■ ■- ■ ■■",@,3,0
600 DATA"    ■  ■■  ■  ■■■ ■■■ ■■■ ■■ ■■■",@,7,0,""
610 DATA "      ACT 1",,"┌─  |  ┌─","|←|]■[|→|","└─      └─┘■",END
620 DATA"■■■■■■■■■■■"
630 DATA"■■■■■■■■■■■■■■"
640 DATA"■■■■■■■■■■■■■■"
650 DATA"■■■■■■■■■■■■■■"
660 DATA"■■■■■■■■■  ■■■"
670 DATA"■■■■■■■■   ■■■"
680 DATA"|───────      |"
690 DATA"|┌────┐ ┌────┐|"
700 DATA"||───●H───●||"
710 DATA"||    ||    ||"
720 DATA"|└────┘└────┘|"
730 DATA"|      __     |"
740 DATA"■■ ■ ■ ■■ ",5
750 DATA" ■  ■ ■  ■ ■ ■ ",4
760 DATA" ■  ■■  ■ ■■ ",6,"",0
770 DATA"■■ ■■■ ■ ■ ■■",3
780 DATA"■ ■ ■-  ■ ■ ■■",2
790 DATA"■■ ■■■ ■■ _■■",7
800 DATA"■■■ ■■■ ■■■ ■■■",1
810 DATA"■ _ ■_■ ■|■ ■-",5
820 DATA"■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■",7,"",0
830 DATA" ■■■■ ■■■ ■■ ",6
840 DATA" ■ ■ ■■ ■-  ■_■",3
850 DATA" ■■  ■ ■■■ ■■",2
860 DATA"■■■ ■■■ ■‾ ■‾",4
870 DATA"■|■  ■  ■■ ■■",7
880 DATA"■ ■ ■■■ _■■ _■■",2,"",0
890 DATA"  ■■■ ■■■ ■ ■  ",3
900 DATA"  ■ _ ■ ■ ‾ ‾  ",5
910 DATA"  ■■■ ■■ ■ ■  ",2
```

★僕の学校の社会の先生は，社会の窓をあけたまま授業をしていた。さすが社会の先生だなと感心してしまった。(岐阜県恵那市・**けたちっ13才**)……【**影**：おいおい，いったいどこ見て授業受けてんだい。】

# MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です）

# 孤島(ことう)ビル建築(けんちく)



**熊谷　剛**

## ストーリー

君は孤島でビルの建築を任命された。早く完成させるため，資材はヘリによる空中輸送だ。しかし，意地の悪い上司は，ヘリを着陸させずに資材を放り投げてきた。

## 遊びかたと操作方法

**①ゲームの進行**

ＲＵＮして，タイトルがでたらスペース・キーを押すとゲームがはじまります。

ビルは左下より右のほうへ建築しますので，その色と同じ色の資材を，カーソル・キー（⇦⇨）で人間を操作して，ヘリから受け取ってください。

その際，手で受け取ればスタミナが２ポイント増えますが，頭で受け取ると脳震とうを起こすので，ビルは建築されますが，スタミナは10ポイント減ります。

また，異なった色の資材を受け取ると，当然建築はされずに，スタミナも20ポイント減ります。

こうして資材がなくなる前に建築を完成させれば１面クリアです。画面数は８面で，面が進むにつれて建築する階が増えていきます。

**②チャンス・カプセル**

ときどき出現するＵＦＯは「チャンス・カプセル」で，その色により以下のことが与えられます。

**青**…スタミナを20ポイント増やす。
**赤**…資材の残り数を30個増やす。
**紫**…自動的に３個建築される。
**緑**…３面以降に登場する障害を一時ストップさせる。
**水色**…資材の落ちる場所を一時変化しないようにする。
**黄**…スコア・ボーナス(100点)。

**③障害**

１，２面には障害はなにもでてきませんが，３面以降よりつぎのとおりの障害が出現します。

**３面**…地面に氷が張ってしまい，多く移動すると滑ってしまう。
**４面**…牛が出現し，フン攻撃をする。
**５面**…高波がおし寄せる。波にのまれると40ポイントのスタミナを失うので，引き潮が起きたらすばやく左へ逃げよう。
**６面**…突然雲が現れ，ヘリの下部が見えなくなる。
**７面**…ヘビが襲ってくる。ジャンプして(カーソル・キーの⇧を押す)よけろ。
**８面**…３～７面の障害が総登場。

**④フィッシング・ゲーム**

各面をクリアすると，ボーナスとしてフィッシング・ゲームに移ります。サオの先が完全にしなったら，スペース・キーを押してください。そのタイミングに合った魚が釣りあげられ，ボーナス得点となります。

## 入力上の注意

ＰＯＫＥ，ＣＡＬＬの数値は，まちがいのないよう，とくに注意して入力してください。

タイトルとＤＡＴＡの各キャラクタは，192，193，213，216をそれぞれＣＨＲ＄( )の中に入れ，適当なファンクション・キーに定義すると入力しやすいでしょう。

## 簡単な改造法

万人に楽しんでいただけるよう，難易度は，ややややさしめにしてありますので，ＭＳの値を多くしたり，1120行と1180行のＬＨの値を増やして資材の出現場所をさげてみるなどして，難易度をあげてみるのも良いかと思います。

## いーわけ

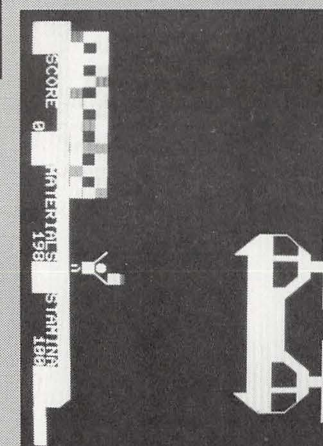
ヘリの出現や，フィッシング・ゲーム，エンディング等をカットすれば，もっと短くできますが，ゲームとしての“おもしろみ”のために，あえて加えました。また，マルチステートメント多用で，見にくいリストになってしまいましたが，これも誌面の有効活用（なるべく１行80字に近づける）のためです。

**《第１表》主な変数表**

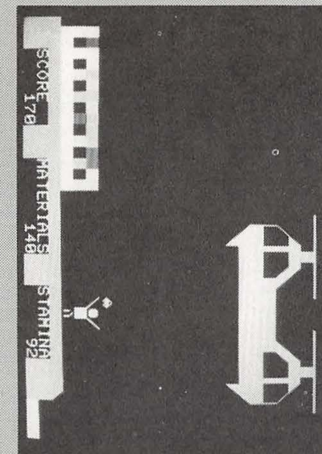
| 変数 | 内容 | 変数 | 内容 |
|---|---|---|---|
| ＳＣ | スコア | ＳＴ | スタミナ |
| ＨＩ | ハイスコア | ＵＦ | カプセル出現のカウンタ |
| ＲＮ | 面数 | ＱＣ | 隠れキャラ出現のカウンタ |
| ＢＵ | ビルの高さ | Ｗ１ | 障害出現のスイッチ |
| ＢＳ | 障害の設定 | Ｗ２ | 障害出現のカウンタ |
| Ｘ | 人のＸ座標 | Ｗ３ | 隠れキャラ処理のスイッチ |
| ＭＡ | 資材の数 | Ｗ４ | 高波出現のカウンタ |
| ＲＸ | 資材の出現場所 | ＳＸ | 各障害のＸ座標 |
| ＲＣ | 資材の色 | ＦＸ | 「MATERIALS FIX」のカウンタ |
| ＬＨ | 資材を落とす高さ | ＣＲ＄(n) | 各キャラクター・データ |
| ＢＸ | 建築場所のＸ座標 | ＭＮ＄ | 人のキャラ |
| ＢＹ | 建築場所のＹ座標 | ＭＴ＄ | 資材のキャラ |
| ＭＳ | スタミナの減少量 | ＦＣ | 魚の“引き”のカウンタ |
| ＦＤ | 魚のデータ数値 | | |



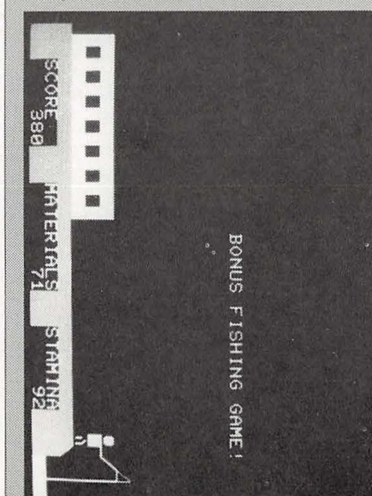

◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーを押すとスタート！




◀《写真2》ヘリから資材が放り投げられる。ビルの色に合った資材を受け取る




▶《写真3》でた！チャンス・カプセル。色によってさまざまなことが与えられる




▶《写真4》面クリアするとフィッシング・ゲームが！ボーナスが得られる

## 孤島ビル建築のプログラム・リスト

```
10 CLR:DEFINTA-Y:DIM CR$(50):FOR I=0TO50:READ RE$:CR$(I)=RE$:NEXT:GOTO1520
20 ' ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
30 MA=MA-1:GOSUB900:IF MA<1 THEN 1490
40 RX=INT(RND*13)+21:RC=RC+1:IF RC>6 THEN RC=1
50 IF FX>0 THEN RX=27:FX=FX-1:QC=0
60 MT$=" ▇▇":UF=UF+RX-20
70 IF UF>200 THEN MT$=" ▇▇"+CHR$(96):UF=0:W1=0:MN$=CR$(42):IF QC>19 THEN RC=7
80 W2=W2+RX:POKE&HC7D,4
90 FOR I=LH TO 20
100 IF W2>200 AND W1=0 THEN ON BS-2 GOSUB220,300,340,440,490
110 COLOR RC:LOCATE RX,I:PRINT MT$;
120 POKE &HC7C,(I-8)*20:CALL &HC25
130 K$=INKEY$(0):X=X+(K$="▇")-(K$="▇")
140 IF X<22 THEN X=22
150 IF X>35 GOTO1410
160 COLOR7:LOCATE X-2,19:PRINT MN$;
170 P1=PEEK(53967!+X):P2=PEEK(53968!+X):P3=PEEK(53969!+X)
180 IF P1 OR P2 OR P3 GOTO 550
190 NEXT:LOCATE RX,21:PRINT" ";
200 CALL &HC40:GOTO30
210 ' ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｼｮｳｶﾞｲ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
220 SX=SX+(K$="▇")-(K$="▇"):IF K$<>"" OR SX=0 THEN RETURN
230 SX=SX/3
240 WHILE SX>0:X=X+1:SX=SX-1:GOSUB270:WEND
250 WHILE SX<0:X=X-1:SX=SX+1:GOSUB270:WEND
260 W2=210:RETURN
270 IF X<22 THEN X=22
280 IF X>35 THEN GOTO 1410
290 LOCATE X-2,19:PRINTMN$;:RETURN
300 POKE53248!+Z1+SY*40,0
310 IF SN>350 THEN Z1=20:SY=18:Z2=RND(1):SN=0:W2=0:RETURN
320 SN=SN+30:Z1=Z1+Z2:SY=SY-SIN(SN*PAI(1)/180)
330 POKE53248!+Z1+SY*40,&H6B:POKE55296!+Z1+SY*40,112:RETURN
340 IF I<9 THEN VC=0:GOSUB920:W4=W4+1
350 IF W4<3 THEN RETURN
360 COLOR,5:GOSUB400:PAUSE10:COLOR,0
370 IF X>26 THEN MS=40:GOSUB1450
380 VC=5:GOSUB400:GOSUB920
390 W2=0:W4=0:POKE&HC7C,1:RETURN
400 CONSOLE13,12,36,4:CLS:CONSOLE
410 REPEAT SX=SX+1:LOCATE 36-SX,SX+12:PRINTSPC(SX);:UNTIL(SX=9)
420 SX=0:IF VC=0 THEN FOR J=0TO100:POKE &HC7D,J:CALL&HC25:NEXT:PAUSE5:CALL&HC40
430 POKE &HC7D,4:RETURN
440 IF LH>10 GOSUB1090:GOTO480
450 COLOR,7:CONSOLE 6,5,17,20:CLS
460 CONSOLE:COLOR6:LOCATE 22,6:PRINT"▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇";
470 COLOR7,0:LOCATE17,6:PRINT" ▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇▇ ";:LH=11
480 RC=RC-1:W2=0:GOTO30
490 IF K$="▇"THEN MN$=" \●/ ▇▇▇▇▇ _▇_ ▇▇▇▇▇  "
500 SX=SX+1:LOCATE SX,21:PRINT" ";CHR$(&H69);
510 IF PEEK(54090!+SX)<>0 THEN PLAY"+E0":MS=30:GOSUB 1450:GOTO530
520 IF SX<34 THEN RETURN
530 GOSUB1130:W2=0:RETURN
540 ' ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｷｬｯﾁ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
550 IF P1 THEN PF=P1:MS=-2:GOTO580
560 IF P2 THEN PF=P2:MS=10:GOTO580
570 PF=P3:MS=-2
580 PLAY"+C7":LOCATE X-1,18:PRINT"   ";
590 IF PF=&HC7 THEN PLAY"+C3+E+G":GOTO940
600 IF PF=&H6B GOSUB 910
610 GOSUB630:IF (PEEK(55296!+BX+BY*40))/16<>RC THEN MS=20:GOSUB1450:GOTO30
620 GOSUB1450:GOSUB650:GOTO30
630 IF PEEK(53248!+BX+BY*40)=0 THEN BX=BX+1
640 RETURN
```

★僕は大学に落ちた夢を見た。目をさますと試験官が「やめ」の号令をかけていた。(三重県鈴鹿市・**相川春利18才**)……【**編**：しかし，笑っても笑いきれないネタですね。**つぐ美**：それがまた夢だったらよかったのに。】

```
650 COLOR7:LOCATE BX,BY:PRINT"■";:BX=BX+1:SC=SC+10:GOSUB890
660 IF BX>15 THEN BX=1:BY=BY-1
670 IF BY>20-BU THEN RETURN
680 IF RN<8 OR BY<1 GOTO710
690 CONSOLE19,3,16,4:CLS:CONSOLE:GOSUB1040:IF BS=3 THEN MN$=CR$(42)
700 COLOR,4:LOCATE22,22:PRINTSPC(13);:COLOR,0:BU=BU+2:BS=BS+1:GOTO1320
710 LOCATE 21,13:PRINT BU/2;"ｶｲﾀﾞﾃ■ﾋﾞﾙ  ■■■■■■■ｶﾝｾｲ■";
720 PLAY"R3+D+#D+E+F+#F7+#F3+#F2R0+#F5+G2R0+G3R9":IF BY<1 GOTO1670
730 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾌｨｯｼﾝｸﾞ ｹﾞｰﾑ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
740 CONSOLE0,22,16,24:CLS:CONSOLE
750 COLOR7:LOCATE17,10:PRINT"BONUS FISHING GAME!"
760 LOCATE34,21:PRINT"ﾊ■■■ ■■■● ／■／■";:FOR I=18TO23:LOCATE38,I:PRINT"| ";:NEXT
770 LOCATE37,18:K$=INKEY$:IF K$=" " THEN FD=39:GOTO840
780 IF FC=2 THEN FD=24:GOTO 810
790 IF RND(1)*20>19 THEN FC=FC+1:PRINT"_ ";:PLAY"A0":GOTO770
800 PRINT"ﾉ ";:FC=0:GOTO770
810 FOR I=1TO60:K$=INKEY$:IF K$=" " THEN 840
820 NEXT:FD=FD+3:IF FD>37 THEN FD=21:GOTO840
830 GOTO810
840 LOCATE38,23:PRINT" ■■ ■■■";CR$(FD)
850 LOCATE32,15:PRINT CR$(FD+1);
860 LOCATE25,16:PRINT"BONUS■■■■■";CR$(FD+2)
870 PLAY"R7+A5":SC=SC+VAL(CR$(FD+2)):GOSUB890:PAUSE40:GOTO1180
880 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
890 LOCATE3,24:PRINT USING" ######";SC;:RETURN
900 LOCATE13,24:PRINT USING"      ####";MA;:RETURN
910 LOCATE RX,I+1:PRINT" ";:RETURN
920 POKE56292!,VC,VC,VC,VC:RETURN
930 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｶﾌﾟｾﾙ ｼｮﾘ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
940 COLOR7:LOCATE 21,13:ON RC GOSUB 980,990,1000,1030,1140,1150,1160
950 PAUSE30:LOCATE 21,13:PRINTSPC(13);
960 IF W3=1 AND RC<6 THEN RC=RC+1:GOTO940
970 W3=0:GOTO 30
980 PRINT" STAMINA +20":MS=-20:BEEP:GOSUB1450:RETURN
990 PRINT"MATERIALS +30":MA=MA+30:BEEP:GOSUB900:RETURN
1000 PRINT" BUILDING +3":LD=0
1010 GOSUB630:LD=LD+1:BEEP:GOSUB650
1020 IF LD>2 THEN RETURN ELSE 1010
1030 PRINT"OBSTACLE STOP"
1040 ON BS-2 GOSUB 1060,1070,1080,1090,1130
1050 W1=1:RETURN
1060 MN$=" \●/ ■■■■■ ■ ■■■■ W ":RETURN
1070 POKE53248!+Z1+SY*40,0:SN=360:RETURN
1080 W4=0:VC=5:GOSUB920:RETURN
1090 CONSOLE 6,5,17,20:CLS:COLOR6
1100 PRINT"  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1110 PRINT"  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1120 PRINT"    ◥                 ◤":COLOR7:CONSOLE:LH=8:RETURN
1130 POKE 54089!+SX,0:POKE 54047!+X,0:POKE54049!+X,0:SX=16:MN$=CR$(42):RETURN
1140 PRINT"MATERIALS FIX":FX=27:RETURN
1150 PRINT" SCORE BONUS":SC=SC+100:BEEP:GOSUB890:RETURN
1160 W3=1:RC=0:GOTO960
1170 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾒﾝ ｾｯﾃｲ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1180 BX=1:BY=21:ST=100:X=27:LH=8:RN=RN+1:BS=RN:FC=0:QC=0:UF=0:SX=0:FX=0
1190 CLS:COLOR4:FOR I=22TO24:LOCATE 0,I
1200 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:NEXT:LOCATE35,22:PRINT"◣";
1210 VC=5:GOSUB920:COLOR7:LOCATE 3,23:PRINT"SCORE   ■■■MATERIALS■■■STAMINA";
1220 BU=BU+2:IF BU=8 OR BU=18 THEN 1220
1230 MA=BU*60+80:GOSUB890:GOSUB900:GOSUB1470:MN$=CR$(42)
1240 FOR I=1 TO BU+1:FOR J=1TO15
1250 COLOR INT(RND(1)*6)+1:LOCATE J,22-I:PRINT"■";:NEXT:NEXT
1260 FOR I=2TO BU STEP2:LOCATE 2,22-I:PRINT" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ":NEXT
1270 COLOR 7:LOCATE25,19:PRINT MN$;
1280 COLOR 6:POKE &HC7D,&HFF:CALL&HC25:FOR I=39TO18 STEP-1:HE=-(I-39)
1290 FOR J=0TO HE:LOCATE I+J,1:PRINT CR$(J):NEXT:NEXT:PAUSE 20
1300 POKE&HC7D,40:CALL&HC25:LOCATE 21,8:PRINT"■■■■■■■■■■■■■":PAUSE 10
1310 LOCATE 21,8:PRINT SPC(13):PLAY"R9"
1320 W1=0:W2=0:COLOR7
1330 ON BS GOTO 30,30,1340,1350,30,30,1370,1380
1340 COLOR5,4:FOR I=22TO34:LOCATE I,22:PRINT"▔";:NEXT:COLOR7,0:W2=210:GOTO30
1350 COLOR7:LOCATE17,19:PRINT"◢■◣■■■■■";:COLOR0,7:PRINT"|    ■■■■ ■ ";
1360 COLOR7,0:POKE54024!,&HF8:POKE54104!,&HF3:SN=360:GOTO30
1370 SX=16:GOTO30
1380 BS=3:IF BU>18 THEN BU=2
1390 GOTO1330
1400 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾐｽ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1410 GOSUB910:LOCATE34,19:PRINT"   ■■■ ■■ ";
1420 COLOR5:PRINT"■ ◆ ◢■■■■■!";:COLOR7:PRINT"\●/"
1430 FOR I=1TO2:FORJ=0TO100:POKE&HC7D,J:CALL&HC25:NEXT J,I:PLAY"R7"
1440 X=27:MS=40:GOSUB1450:PAUSE10:LOCATE35,21:PRINT"      ■■■■■!   ";:GOTO30
1450 IF MS<0 THEN QC=QC+1 ELSE QC=0:PLAY"-C7"
1460 ST=ST-MS:IF ST<0 THEN ST=0
1470 LOCATE25,24:PRINTUSING"     ###";ST;:IF ST>0 THEN RETURN
1480 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1490 CONSOLE 10,3,10,19:COLOR7:CLS:PRINT"■■G A M E   O V E R":CONSOLE
1500 PLAY"R3#DD#CC-B9-R3-#A9R"
1510 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾀｲﾄﾙ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1520 RC=RC+1:IF RC>6 THEN RC=1
1530 COLOR RC:PRINT"■■!          ◢◤"
1540 PRINT"  ■■ ■■ ■■■ ■ ■ ■  ■■   ■ ■■ ■■ ■■"
1550 PRINT"  ■■■ ■■■ ■■■  ■■   ■■ ■■■■ ■"
1560 PRINT"■■■■ ■■■ ■   ■■■ ■■■ ■■■"
1570 PRINT"  ■ ■■■■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■":PRINT
1580 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1590 COLOR7:LOCATE11,13:PRINTUSING"YOUR SCORE ######";SC:IF SC>HI THEN HI=SC
1600 LOCATE11,17:PRINTUSING"HIGH SCORE ######";HI
1610 LOCATE11,22:PRINT"(C)1987 BEAR SOFT"
1620 FOR I=0TO3000:K$=INKEY$:IF K$=" " THEN RN=0:BU=0:GOTO1650
1630 IF RN>1 AND K$=CHR$(&HE)THEN RN=RN-1:BU=BU-2:GOTO1650
1640 NEXT:FOR I=1TO50:CALL&H86A:NEXT:GOTO1520
1650 SC=0:PLAY6,"R3DRDA9G3AGFED2R0D3R9":GOTO1180
1660 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1670 COLOR7,0:CLS:CONSOLE0,25,9,23:LOCATE16,24:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!■"
1680 FOR I=43TO50:PAUSE15:PRINT "■";CR$(I):NEXT
1690 CONSOLE:PLAY"R8C3EG7G3AG#FG8E3CF7F3GFEF8C3EG7G3AG#FG8E3CF5EDC3C2R0C9C3R6-C9
R9RR":GOTO1520
1700 ' ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1710 DATA "_","■■■/■■ ■■■■■"
1720 DATA "■■■■ ■■ ■■■■■■","■ ■■■■■ ■■ ■■■■"
1730 DATA "■■ ■■■ ■■ ","■ ■■■■■"
1740 DATA "■■ ■■■■■","■■■ "
1750 DATA " "," "," ","_"
1760 DATA "■■■■","■■■■■■ "
1770 DATA "■ ■■■■■ ","■■ ■■■ ■■ ■"
1780 DATA "■ ■■■■ ■■ ■■■■■","■■ ■■\■■ ■■■■■ "
1790 DATA "■■■ ■■ ■■ ■■ "," "," "
1800 DATA " ","ﾆｹﾞﾗﾚﾀ!","0","■ ■■■■ ■■■■■■","ﾏｸﾞﾛ","150","ﾄ ","ｲﾜｼ","30"
1810 DATA "■■■■ ","ﾀｲ","100","ｷ ","ｶﾚｲ","50"
1820 DATA "■■■■■■/■■■■■■■■■■■■","ｶｼﾞｷ","300","■■■■■ﾈﾝ","ｺﾞﾐ","-100"
1830 DATA " \●/ ■■■■■ ■ ■■■■ ﾊ "
1840 DATA "ｷﾐｶﾞ10ｶｲﾀﾞﾃﾉ ■ﾋﾞﾙｦ■","ｶﾝｾｲ ｻｾﾀｺﾄｦ、 ｺﾞﾃｲｼﾏｽ。■"
1850 DATA "ｺﾝﾄﾞﾊ ﾖﾘﾖｲ■ｽｺｱｦ ﾀﾞｽﾀﾒﾆ、■","ｹﾞｰﾑｦ ﾂﾂﾞｹﾃｸﾀﾞｻｲ。■"
1860 DATA "■■■GAME DESIGN","    PROGRAM","      MUSIC","          BY  GO KUMAGAI■
"
```

★ ★

MZ-700/1500

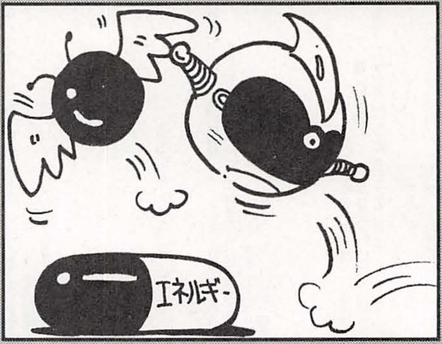
★編集部のみなさん，僕の名前が読めるかな？(大阪府吹田市・**五百蔵隆司12才**)……【**影**：「おおさかふすいたし」でしょ。**編**：それは住所でしょ。**影**：あー，名前のほうね。**編**：このめずらしい名前だれか読める？】

# MZ-1500用

# VICTIM

ヴィクティム

伊藤　直広




## ストーリー

今回の任務は,「ある閉鎖空間からエネルギー・カプセルを回収せよ」とのことだった。一定数のエネルギー・カプセルを回収すれば，つぎの空間へ進める。ここまで聞くと，あなたは閉鎖空間へと向かった。

## 遊びかた

タイトルがでたら，スペース・キーでゲーム・スタートです。

画面には，赤っぽい色の物体が動き回っていて，その後に，エネルギー・カプセル（青い丸い物）や，障害物を置いていきます。

自機をカーソル・キーで動かし，エネルギー・カプセルを回収すると得点となります。しかし，障害物にぶつかったり，エネルギー（画面右に表示）が0以下になったりすると，自機を1機失います。自機は得点では増えません。

エネルギー・カプセルを回収すると，エネルギーが30増え，自機の前方の数個の障害物等を消します（壁に近いとダメです)。考えて障害物を消さないと，すぐに閉じ込められてしまいます。頭を使いましょう。

《第1表》変 数 表

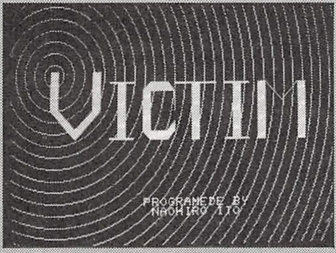
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| HI | ハイスコア |
| SC | スコア |
| RO | ラウンド数 |
| LE | 自機の数 |
| GF | 自機の向き |
| TF | ボールの向き |
| NE | エネルギー |
| MP(14.14) | 仮想画面 |

### CHECKER FLAG

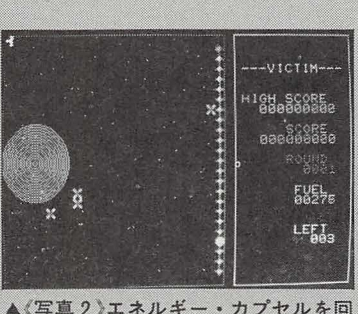
Dr.D：ほほう，なかなかよくできてるではないか。

編：ええ。エネルギー・カプセルの出現にちょっと無理があるような気もするんですが。

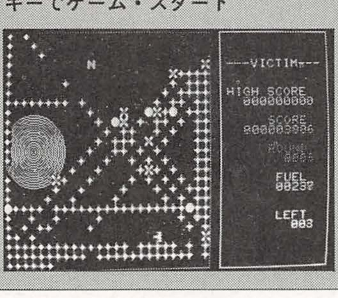
Dr.D：ところで，リストの行番号は，バラバラのようでルーチンごとにまとめている。しかし，もう少し一目でわかりやすくしたほうがいいぞ。




▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート




▲《写真2》エネルギー・カプセルを回収するのが目的なんだが




◀《写真3》障害物に閉じ込められた，なんてことにならないように

VICTIMのプログラム・リスト

```
15 INIT"CRT:G":ZX=0:DIMMP(24,24)
20 FOR ZA=1 TO 14
21 READ PA$,PB$,PC$
22 P0$=(HEXCHR$(PA$))
23 P1$=(HEXCHR$(PB$))
24 P2$=(HEXCHR$(PC$))
25 FONT$(3,ZA)=P0$+P1$+P2$:NEXT
101 DATA 0000183C3C180000,181810E3E3101818,0000183030180000
102 DATA 00181818BDFFFFA5,18181899A5A5BDA5,00181818BDF7FF81
103 DATA F060F07E7EF060F0,F800F04F4FF000F8,F060707E5E7060F0
104 DATA A5FFFFBD18181800,A5BDA5A599181818,81FFF7BD18181800
105 DATA 0F060F7E7E0F060F,1F000FF2F20F001F,0F060E7E7A0E060F
106 DATA 0000000000000000,1008100810081008,0000000000000000
107 DATA 0000000000000000,00000055AA000000,0000000000000000
108 DATA 0000000000000000,0001012131292163,C6E6F6DECEC6C600
109 DATA 2000F800F8007000,3C7EFFFFFFFF7E3C,0000204040400000
110 DATA 42A542000042A542,0000183C3C180000,C3E766000066E7C3
111 DATA 0000000000000000,210C522451A41845,0000000000000000
```

★NECが斉藤由貴，富士通が南野陽子，シャープが荻野目洋子とくれば，我が電波新聞社はつぐ美さんできまりだね。(栃木県宇都宮市・タカさん14才)……【つぐ美：うれしいこと言ってくれるわね。がんばるわ。】

```
112 DATA 0001000000004000,0000381248104400,0000000000000000
113 DATA 0000000800000000,0000202844100000,0000000000000000
114 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C,0000204040400000,2000F800F8007000
200 '-------------------------------------
201 CLS3:CURSOR 0,7:PRTY1
202 SC=0:LE=3:RO=1:GF=3:N=1
210 PRINT"
211 PRINT"
212 PRINT"
213 PRINT"
214 PRINT"
215 PRINT"
216 PRINT"
217 CURSOR 16,20:PRINT"PROGRAMEDE BY!NAOHIRO ITO"
218 MUSIC"S0M903";"S0M902";"S0M902";"S0M902":TEMPO6
219 TI$="000000":MUSIC"O4+D3+DBBA1BA3GGE1#FE3DD-BDB1AG3B1+D+D3AA#G1A+D3AAG1AB3G#
FGAD+D5+D3BBA1BA3GGE1#FE3DD-BDB1AG3G1B+D3AA#G1A+D3AA#G1A+#C3BGED5R3";"R3-G3DGD-G
DGD-GDGD-GDGDDO3CDC-DCDCO2-GDGD#FDA5-G3DGD-GDGD-GDGD-GDGD-A#FA#F-A#FA#F-AGAG#FA#
F'
220 IF ZX=1 THEN 240
221 FOR XA=0 TO 320STEP 9.7:CIRCLE[5]43,59,XA:NEXT
230 GET K$:IF  K$=" " THEN 250
235 ZX=1:IF VAL(TI$)>=18 THEN 219
240 ZA=INT(RND*8)+1:ZB=INT(RND*8)+1:PALO,1,2,3,4,ZA,6,ZB:GOTO 230
250 PAL:CLS3
300 MUSICSTOP:CLS3:CURSOR 15,13:PRINT[6]"ROUND ";RO:GOSUB"ｼｮｷ B":GOSUB"SCORE"
301 TEMPO6:MUSIC"O4V15S0M9";"O3V13S0M3";"O3V13S0M3";"O2V13S0M7"
302 TI$="000000":MUSIC"G3FE5G3+CB5G3+D+C5+E7+C3BA5O5F3DC5-BC7R5O4";"R5R3GGGRGGGR
+C+C+CR+C+C+CR+D+D+DG+EG+FR+G+G+F+E5";"R5R3EEERFFFRGGGRGGGRAAAG+CG+DC+E+E+D+C5";
"R5C7DEEFR+CR5"
310 SOUND=(15,15):ON GF GOSUB 6000,6010,6020,6030
320 FPRINT[TX,TY]9:IFMP(GX,GY)>=14 THEN 8000
325 NE=NE-N:CURSOR 26,15:PRINT[6]"          FUEL!";RIGHT$("0000"+STR$(INT(NE)),
5):IF K<=0 THEN"ｸﾘｱ"
330 IF(GX=TX AND GY=TY) OR MP(GX,GY)=1 OR MP(GX,GY)=10 OR NE<=0 THEN "ﾔﾗﾚﾀ"
340 USR(27):X=PEEK(95):IF X>=17 AND X<=20 THEN FPRINT[GX,GY]0:ON X-16 GOSUB 7000
,7010,7020,7030
350 FPRINT[TX,TY]1:ZF=INT(RND*(10+RO)):IF ZF=RO THEN MP(TX,TY)=14:FPRINT[TX,TY]1
4:SOUND=(15,0):SOUND=(14,4.8)
360 ZM=INT(RND*30+M):ON TF GOSUB 3500,3510,3520,3530,3540,3550,3560,3570:IF MP(T
X,TY)=10 OR TF=0 OR ZM>28 THEN TF=0:TX=AX:TY=AY
370 IF TF=0 THEN TF=INT(RND*8)+1:SOUND=(15,0):SOUND=(14,4.5)
380 MP(TX,TY)=1
390 IF VAL(TI$)>=9 THEN 301
980 AX=TX:AY=TY:GOTO310
999 END
3000 LABEL"ｼｮｷ B":'----------------------
3005 FOR ZA=0 TO 24:FOR ZB=0 TO 24:MP(ZA,ZB)=0:NEXTZB,ZA
3010 CLS3:BOX[2]0,0,200,199:BOX[5]210,0,319,199
3015 FOR Z=0 TO100:ZX=INT(RND*200):ZY=INT(RND*190):ZZ=INT(RND*7)+1:SET[ZZ]ZX,ZY:
NEXT
3020 ZA=INT(RND*3)+1:ON ZA GOSUB 3100,3130,3160
3030 AX=24:AY=23:TX=24:TY=23:FOR ZA=0 TO RO*3:K=11+RO
3031 ZY=INT(RND*25):ZX=INT(RND*25):IF(ZX=0 AND ZX=0)OR(ZX=10 AND ZY=10)THEN 3031
3032 MP(ZX,ZY)=10:FPRINT[ZX,ZY]10:NEXT
3040 GX=0:GY=0:TF=1:NE=300:NF=0
3090 RETURN
3100 FOR Z=.05 TO 1.1 STEP .13:CIRCLE[4]10,50,30,1/Z:CIRCLE[4]10,50,30,Z:NEXT:RE
TURN
3130 FOR Z=30 TO 50:CIRCLE[5]Z,Z,50:NEXT:RETURN
3160 FOR Z=0 TO 30 STEP2:CIRCLE[6],30,100,Z:NEXT:RETURN
3449 REM--------------------------------
3500 IF TY>0 THEN TY=TY-1:RETURN
3505 TF=0:RETURN
3510 IF TX<24 AND TY>0 THEN TX=TX+1:TY=TY-1:RETURN
3515 TF=0:RETURN
3520 IF TX<24 THEN TX=TX+1:RETURN
3525 TF=0:RETURN
3530 IF TX<24 AND TY<24 THEN TX=TX+1:TY=TY+1:RETURN
3535 TF=0:RETURN
3540 IF TY<24 THEN TY=TY+1:RETURN
3545 TF=0:RETURN
3550 IF TX>0・AND TY<24 THEN TX=TX-1:TY=TY+1:RETURN
3555 TF=0:RETURN
3560 IF TX>0 THEN TX=TX-1:RETURN
3565 TF=0:RETURN
3570 IF TX>0 AND TY>0 THEN TX=TX-1:TY=TY-1:RETURN
3575 TF=0:RETURN
5000 LABEL"SCORE":'----------------------
5010 CURSOR 26,3:PRINT[5]" ---VICTIM---
5020 CURSOR 26,6:PRINT[6]" HIGH SCORE!";RIGHT$("00000000"+STR$(HI),9)
5030 CURSOR 26,9:PRINT[4]"      SCORE!";RIGHT$("00000000"+STR$(SC),9)
5040 CURSOR 26,12:PRINT[2]"      ROUND!";RIGHT$("000"+STR$(RO),4)
5050 CURSOR 26,19:PRINT[7]"       LEFT!";RIGHT$("00"+STR$(LE),4):RETURN
6000 FPRINT[GX,GY]2:RETURN
6010 FPRINT[GX,GY]3:RETURN
6020 FPRINT[GX,GY]4:RETURN
6030 FPRINT[GX,GY]5:RETURN
7000 IF GY<24 THEN GY=GY+1:GF=3
7005 RETURN
7010 IF GY>0 THEN GY=GY-1:GF=1
7015 RETURN
7020 IF GX<24 THEN GX=GX+1:GF=2
7025 RETURN
7030 IF GX>0 THEN GX=GX-1:GF=4
7035 RETURN
8000 IF MP(GX,GY)=15 THEN SC=SC+1000:SOUND=(15,0):SOUND=(14,0):LE=LE+1:GOTO "ｸﾘｱ
"
8005 MP(GX,GY)=0:SOUND=(15,0):SOUND=(14,1)
8010 K=K-1:NE=NE+30:SC=SC+10*RO:GOSUB "SCORE": ON GF GOSUB 8020,8030,8040,8050
8015 IF NF=1 THEN ZA=INT(RND*24):ZB=INT(RND*24):MP(ZA,ZB)=15:FPRINT[ZA,ZB]8
8017 NF=0:GOTO330
8020 IF GY>4 THEN FOR ZS=0 TO 5:FPRINT[GX,GY-ZS]6:MP(GX,GY-ZS)=0:FPRINT[GX,GY-ZS
]0:NEXT:IF GX=GY THEN NF=1
8025 RETURN
8030 IF GX<19 THEN FOR ZS=0 TO 5:FPRINT[GX+ZS,GY]7:MP(GX+ZS,GY)=0:FPRINT[GX+ZS,G
Y]0:NEXT
8035 RETURN
8040 IF GY<19 THEN FOR ZS=0 TO 5:FPRINT[GX,GY+ZS]6:MP(GX,GY+ZS)=0:FPRINT[GX,GY+Z
S]0:NEXT
8045 RETURN
8050 IF GX>4 THEN FOR ZS=0 TO 5:FPRINT[GX-ZS,GY]7:MP(GX-ZS,GY)=0:FPRINT[GX-ZS,GY
]0:NEXT
8055 RETURN
30000 LABEL"ｸﾘｱ":'----------------------
30005 MUSICSTOP
30010 MUSIC"O4+C2GEG+CGEGBGEGBGEG+CGEGBGEG+CGEGC9";"O4G2ECEGECEFD-BDFD-BDGECEFD-
BDGECEC9"
30020 CURSOR 9,13:PRINT[1]"C L E A R"
30030 FOR ZA=0 TO 1960:PAL 0,RND*8:NEXT:PAL
30040 N=N+.1:SC=SC+INT(RO*NE):RO=RO+1:GOTO300
40000 LABEL"ﾔﾗﾚﾀ":'----------------------
40010 SOUND=(15,0):SOUND=(14,6):FOR ZA=0 TO 2:FPRINT[GX,GY]11+ZA:WAIT150:NEXT:MU
SICSTOP:FPRINT[GX,GY]0
40020 WAIT2000:LE=LE-1:GOSUB"SCORE":IF LE>=1 THEN 300
40030 CURSOR 8,13:PRINT[5]"GAME OVER"
40040 MUSIC"O2C5-B8C8";"O2E5D8E8";"O2G5G8G8":WAIT 2000:IF SC>HI THEN HI=SC:MUSIC
"C3CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC";"R3RRRRREEEEEEEEEEEEEEEEEE";"R3RRRRRRRRRRRGGGGGGGGGG
GG";"O3R3RRRRRRRRRRRRRRRRRCCCCCC"
40050 MUSICWAIT:GOTO200
```

★「ねたがない，あーねたがない，ねたがない」一句できあがり！影さんも一句どうですか？（兵庫県尼崎市・俳人の芭村??14才）……【影：「寝たりない，あー寝たりない，寝たりない」どうだ。一同：バコーン。】

**MZ-2000/2200/2500(1Z001, 1Z002)用**
（※2500で動かすには，2000モードで1Z001もしくは1Z002-BASICを使用）

# JUMP RACE（ジャンプレース）



深谷　崇

## ●内容

ワンキー・ゲームです。

## ●遊びかた

ＲＵＮさせると，タイトルがでて，下のほうで文字がスクロールします。

スペース・キーを押すと，「ＨＩＴ ＰＬＡＹ ＲＯＵＮＤ ＮＵＭＢＥＲ」と表示されるので，自分のやりたい面（１～９）を押してください。すると「１ ＰＬＡＹＥＲ→［１］ ／ ２ ＰＬＡＹＥＲ→［２］」と表示されますので，１人でプレイするときは[1]を，２人同時プレイのときは[2]を押してください。少ししてから，ゲームがはじまります。

内容は，穴に落ちないようにジャンプして，ゴールまで行けばＯＫというものです。

ジャンプは，１Ｐ側はテンキーの[1]～[9]のどれかで，２Ｐ側は，スペース・キー，リターン・キー，カーソル・キー，[TAB]キーのどれかです。

下に表示されている「DIST」は，走った距離で，200ぐらいでゴールです。

２人同時プレイのときは，勝ったほうのプレイヤーとタイムを表示します。

１ＰＬＡＹＥＲのときは，タイムのみ表示されます。もし，その面の最高記録より早くゴールすれば，そのタイムが最高記録になります（最初は５分）。

28秒～29秒でクリアできれば，うまいといえるでしょう。なお，２人同時プレイのときは，２人分の処理をするので，倍近く時間がかかります。

言い（書き？）忘れましたが，穴に落ちたときは，画面がバックしていくので，適当なところでジャンプのキーを押してください。そこからパワーが－10になって，はじまります。面の最初までもどったときは，パワーは６になってはじまります。

## ●パワーについて

パワーですが，スタート地点では10あります。ジャンプをしないでいると，30まで増えます。ジャンプはキーを押している間ある高さまでジャンプできますが，パワーは高さの分減っていきます。もし，パワーがマイナスになると，プラスになるまで，走ったり，ジャンプしたりできなくなるので，ジャンプは必要以上に高くとばないように。

## ●テクニック

普通に走っていると，スピードは１ですが，ジャンプしていて，しかもパワーがプラスだと，スピードは２になります。これを利用してジャンプしたら，パワーがなくなる前にキーを離せば，遠くまでとべ，パワーの節約にもなります。また，タイムも少しは縮められます。

面が先に進むほど，そのぶん穴も大きくなっていくので，がんばってください。

ゲーム中に，シフトキーと[E]キーを押すと，タイトルにもどります。

## ●改造

150行のC(　)の中の数をいれかえると，キーが逆になります。

170行の最後に＊２などをつけるとパワーが早くもどります。

テクニックとして，音楽ですが，曲のデータをＡ＄に代入して，ＵＳＲ（＄Ｆ３Ｆ，Ａ＄）とすれば，ブレイク・キーを押しても，音楽が止まるだけで，プログラムは止まりません。このプログラムでは，Ｍ＄を使っています。

もう一つ。これは，ＩＮＰ関数を使って，一部のキー入力を行なっているところです。

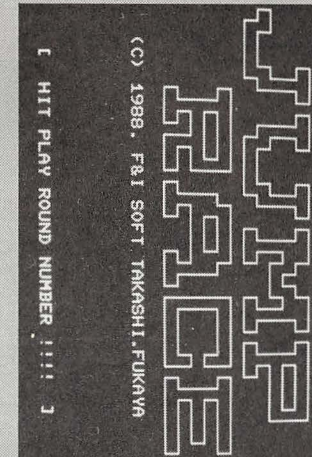
ＩＮＰ＠＄ＥＡ，Ａとすれば，キー・ストローブ３の内容がＡに代入されます。MZ-2000のオーナーズ・マニュアル60ページを参考にしてください。このゲームでは，２Ｐ側のキー入力に使っています。本当はＩ／ＯポートのＥ８Ｈ番地の内容を変えればキー・ストロープも変えられるのですが，ＢＡＳＩＣでは無理のようです。



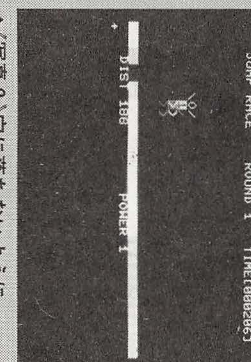
《第１表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X(　) | プレイヤーの走った距離 |
| Y(　) | プレイヤーのＹ座標（普通は10） |
| J(　) | ジャンプのフラグ |
| P(　) | プレイヤーのパワー |
| Ｃ＄ | キャラクター |
| C(　) | キーが押されたかのフラグ |
| Ｒ＄(　) | 面の圧縮されたデータ |
| Ｂ＄(　) | 各面のベストタイム |
| ＭＡ＄ | 面データ |
| Ｍ＄ | 音楽演奏用 |
| Ｉ，Ｊ，Ｆ | ループ用 |
| Ｃ＄ | プレイヤーの下にあるキャラ |
| ＲＯ | 面数 |
| ＰＬ | プレイヤーの数 |
| Ａ＄ | キー入力用 |

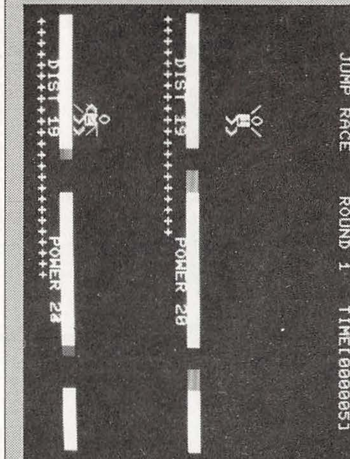
★'88年１月号のMZ-700用「ＴＨＥ ＮＡＤＵ」の必勝法をみつけたぞ。まず，右はしに行く。そして左へ行くと…「×」がでてきて，その上に乗ると…。(大阪府南河内郡・161ページのＯＦも解けたぞ)……【編：エライ！】



◀《写真1》タイトル画面。やりたい面を入力します



▲《写真2》穴に落ちないように，とにかくゴールを目指すのだ



◀《写真3》これは2人同時プレイモード。さあどっちが勝つかな？

## JUMP RACEのプログラム・リスト

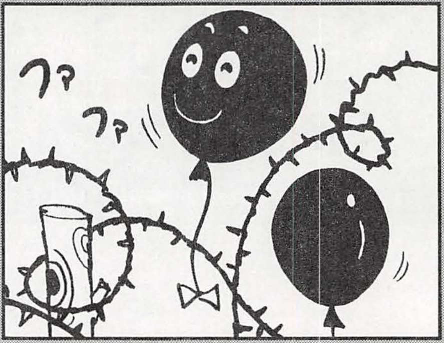
```
100 REM ———— JUMP RACE     (C) 1988. F&I SOFT TAKASHI.FUKAYA ————
110 GOSUB 1010
120 GOSUB 1110:GOSUB 1310
140 REM ■■■■■ MAIN LOOP
150 POKE$952,0:GETC(1):GETC$:POKE$952,166:INP@$EA,A:C(2)=-(A<>255):FL=1-FL:CURS
OR26,0:PRINT"TIME[";TI$;"]";:IFC$="e"THEN120
160 FORF=1TOPL:X(F)=X(F)-(P(F)>0):CURSOR0,F*10+2:PRINTMID$(MA$,X(F),40);:CURSOR
4,F*10+3:PRINT"DIST";X(F);" ";:C$=CHARACTER$(9,F*10+Y(F)-6):X(F)=X(F)-(C$=" ")
170 IF(C$<>" ")THENJ(F)=0:P(F)=P(F)-(P(F)<30)
180 CURSOR8,Y(F)+F*10-9:PRINTC$(10);:IFC(F)*(J(F)<6)*(P(F)>0)THENP(F)=P(F)-(9-Y
(F)):Y(F)=Y(F)-1:J(F)=J(F)+1:GOTO 195
190 IF(C$=" ")THENY(F)=Y(F)+1:IFC(F)=0THENJ(F)=10
195 F=F*3-1+(X(F)/2=INT(X(F)/2)):IFC$=" "THENP=F*3
197 CURSOR0,F*10+4:PRINTSTRING$(MID$("+-",1-(P(F)<=0),1),ABS(P(F)));"     ";
200 CURSOR 8,Y(F)+F*10-9:PRINTC$(P);:CURSOR 20,F*10+3:PRINT"POWER";P(F);" ";:IF
Y(F)<9THEN240
210 FORI=7TO10:CURSOR8,Y(F)+F*10-9:PRINTC$(I);:M$=MID$("FEDC",I-6,1)+"3":USR($F
3F,M$):NEXT:P(F)=-10:Y(F)=8:CURSOR8,F*10-9+Y(F):PRINTC$(F*3);
220 FORI=X(F)TO2STEP-1:CURSOR0,F*10+2:PRINTMID$(MA$,I,40):CURSOR4,F*10+3:PRINT"
DIST";I;" ";:GETC(1):INP@$EA,A:C(2)=-(A<>255):IFC(F)=0THENNEXT:P(F)=6
230 X(F)=I
240 IFC$<>"※"THENNEXTF:GOTO 150
245 REM ■■■■■ GOAL !!!
250 T$=TI$:PRINTCHR$(6);:CURSOR15,7:PRINT"** GOAL **";:M$="-CO-D-F-E-G-F-A-B-AC
FEDEFAGAB+C2":USR($F3F,M$):IFPL=2THENCURSOR10,9:PRINT"PLAYER";F;" VICTORY !!!";
260 CURSOR 14,12:PRINT"TIME[";T$;"]";:IF B$(RO)>T$ THEN B$(RO)=T$:CURSOR 10,14:
PRINT"YOUR TIME IS BEST !!";:M$="+C1R3+C1R0+C1R0+C1R3+C1R3+#E":USR($F3F,M$)
270 CURSOR 7,16:PRINT"ROUND";RO;" BEST TIME [";B$(RO);"]";:CURSOR 12,23:PRINT"H
IT [SPACE] KEY!":GETA$:IFA$<>" "THEN270
280 GOTO 120
1000 REM ■■■■■ INITIALIZE
1010 CONSOLEC40,S0,24,N:DIMX(2),Y(2),J(2),P(2),C$(10),C(2),R$(9),B$(9):TEMPO7:D
EF KEY(5)=POKE$952,166!CONSOLEC80↵
1020 L$="⇒⇒⇒∩":FORI=1TO3:FORJ=1TO10:READD$:C$(J)=C$(J)+D$+L$:NEXTJ,I
1030 DATA " O "," O ","\O/"," O "," O ","\O/","   ","   ","   ","   "
1040 DATA "/■‾","<■\"," ■ ","/■‾","<■\"," ■ ","\O/","   ","   ","   "
1050 DATA "/ \"," >>"," >>","/ \"," >>"," >>"," ■ ","\O/"," . ","   "
1060 FORI=1TO9:READR$(I):B$(I)="000500":NEXT
1062 DATA 74318564893394,945505567655456,89516754456786,66413406755,88876526546
6,98765447654,876789876565456 78,8567778954677,9754954334564674
1070 RETURN
1100 REM ■■■■■ TITLE
1110 PRINTCHR$(6);
1120 PRINT"
1130 PRINT"
1140 PRINT"
1150 PRINT"
1160 PRINT"
1170 PRINT"
1180 PRINT"                                   ";
1190 PRINT"                                   ";
1200 PRINT"                                   ";
1210 PRINT"                                   ";
1220 PRINT"                                   ";
1230 PRINT"                                   "
1240 PRINT"   (C) 1988. F&I SOFT TAKASHI.FUKAYA
1250 MA$=SPACE$(30)+"TITLE:JUMP RASE     SCENARIO BY TAKASHI.FUKAYA      GAME PR
OGRAM BY TAKASHI.FUKAYA      ROUND DATA BY TAKASHI.FUKAYA
1260 M$="-CO-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+BC3ROC3ROC5":USR($F3F,M$)
1270 MA$=MA$+"                         SPECIAL THANK BASIC-MAGAZINE
          HIT [SPACE] KEY !!"+SPACE$(16)
1280 FORI=1TO255:CURSOR4,20:PRINT"[";MID$(MA$,I,30);"]";:FORJ=0TO25:GETA$:IFA$<
>" "THENNEXTJ,I:GOTO1280
1282 CURSOR 5,20:PRINT"  HIT PLAY ROUND NUMBER !!!!  ";:GETRO:IFRO=0THEN1282
1284 CURSOR 4,20:PRINT"1 PLAYER → [1] / 2 PLAYER → [2] ";:GETPL:IF(PL>2)+(PL=0)
THEN1284
1290 M$="+C3R3GGAEG+C":USR($F3F,M$):RETURN
1300 REM ■■■■■ ROUND
1310 PRINTCHR$(6);:CURSOR 12,10:PRINT"--- ROUND";RO;:CURSOR 10,12:PRINT"MAP MAK
ING NOW....";:CURSOR 18,14:PRINT"TOP[";B$(RO);"]";
1320 MA$="■■ROUND■"+CHR$(240+RO)+STRING$("■",20):T=1
1330 MA$=MA$+SPACE$(RO+3):MA$=MA$+STRING$("■",VAL(MID$(R$(RO),T,1))*2):T=T+1:IF
LEN(MA$)<200THEN1330
1340 MA$=LEFT$(MA$,200)+"GOAL■■■■■"+STRING$("※",40)
1350 FORI=1TO2:X(I)=1:Y(I)=6:P(I)=10:J(I)=0:NEXT:M$="C8":USR($F3F,M$):FORI=0TO2
4:PRINTSPACE$(40);:NEXT:CURSOR 3,0:PRINT"JUMP RACE     ROUND";RO;:FL=0
1360 TI$="000000":RETURN
```

★火曜日のサザエさんでは隣の家は浜さんなのに，日曜日ではいささかさんになっている。（茨城県行方郡・**木植剛16才**）……【**影**：週に2回もサザエさんが見れるのか!?ところで，いささかさんて，漢字でどう書くのかなー。】

# MZ-2000/2200/2500(1Z001)用
（※2500で動かすには2000モードで1Z001-BASICを使用）

# クレイジー CLAZY バルーン BALLOON

鎌田　純行




## STORY

「もしもし，電波新聞社ですか。仙台になつかしのゲームがあるんですけど」と編集部に1本の電話があった。そこで，影はさっそくでかけることにした。そして，8時間後，仙台の山奥であの〝クレイジー・バルーン〟を発見した。
**影**「もしもし，編集長ですか。ありました。ありましたよ！」
**編集長**「あっ，そーか。じゃー帰ってこなくてもいいから。ガチャ，ツー，ツー，ツー」
影は目に涙を浮かべつつ，ゲームをはじめるのであった。

## 遊びかた

風船を[8][2][4][6]で上下左右に，[7][9][1][3]でななめ方向に動かし，スタートからゴールにいく簡単な？ゲームです。そして8面をクリアすると，感動のネーミングが待っています。
なお，風船は左右にゆれますので，障害物に当たらないようにしてください。

## 最後に

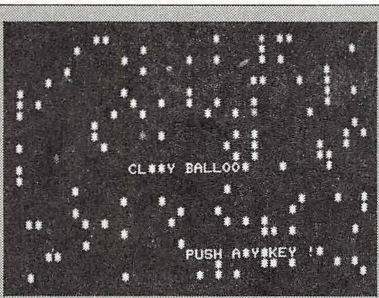
リストが長くなってしまい，タイトルも省略した感じ（本物に近いような気もする)。だけれど，なかなかおもしろくまとまったと思います。8面までありますので，コタツにでも入りながら，かくれボーナスでも捜してください。

## P.S

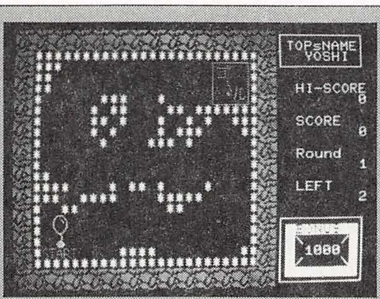
最近（だいぶ前からだが）他のマイコン関係誌を見ると，MZ-2000のプログラムは全々掲載されていない。もしかしたらと思い，ベーマガを開いたら，ページ数は少なくなりながらも，しっかり載っていた。さすがベーマガ！皆さん，がんばってプログラムを作りましょうね！

## CHECKER FLAG

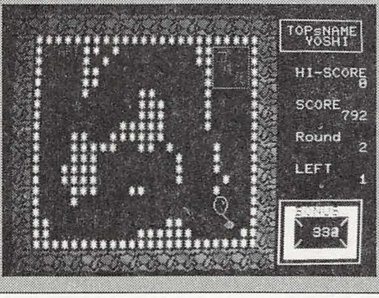
**Dr.D**：うん，なかなか楽しめるではないか。
**編**：はい，風船がゆれているっていうのが，このゲームのミソですね。
**影**：ぐわっ，このスキマをどうして通りぬけようか。風船のゆれをよーく見て…，それ！
**編**：影さんまで夢中になるほどいいできというわけです。
**Dr.D**：ちょっとリストは長めだががんばって打ち込んでくれ。



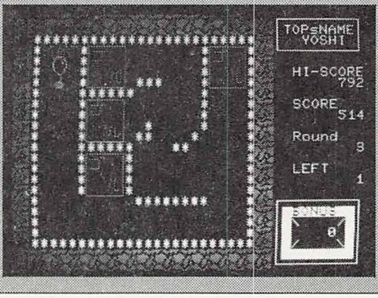
▲《写真1》タイトル画面。適当なキーを押してスタート



◀《写真2》スタートからゴールまで風船を移動させる



▶《写真3》うむ，ここが難関とみた。風船のゆれに合わせて…



▼《写真4》おや？ゴールが四つあるぞ。本物はどれだ？

★影さんのこと好きだっていう人知ってるんだけどな～。載せてくれたら，紹介してあげてもいいよ。(千葉県茂原市・鈴木秀男15才)……【**影**：まいるんだよなー。デレー。**編**：だれも女の子だなんて言ってないのにね。】

```
1 REM ************************
2 REM *                      *
3 REM *   CRAZY BALLOON      *
4 REM *                      *
5 REM ************************
9 HI=0:TEMPO7:POKE3863,5
10 GOTO9000
20 CURSOR32,6:PRINTRIGHT$("        "+STR$(HI),6):RETURN
30 CURSOR32,9:PRINTRIGHT$("        "+STR$(SC),6):RETURN
40 CURSOR35,12:PRINTRIGHT$("    "+STR$(R),3):RETURN
50 CURSOR36,15:PRINTRIGHT$("  "+STR$(LE),2):RETURN
60 CURSOR31,20:PRINTRIGHT$("     "+STR$(BO),4):RETURN
70 MT=-1:RETURN
80 MT=1 :RETURN
100 SC=0:R=1:LE=2:RETURN
110 BO=1000:MM=2:MC=0:MT=1:RETURN
200 C=PEEK($9000)+PEEK($9001)+PEEK($9002)+PEEK($9003):GOTO250
220 C=PEEK($9002)+PEEK($9003)+PEEK($9005)+PEEK($9006):GOTO250
240 C=PEEK($9005)+PEEK($9006)+PEEK($9008)+PEEK($9009)
250 C=C+PEEK($9004)+PEEK($9007):RETURN
300 RETURN
310 ON-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(18))GOTO317
315 RETURN
317 MUSIC"D3R5D3D3D7R5#D3R5D3R5#D3R5D3R5D3D3D7":LE=LE+1:CURSORCX,MY:PRINT" "
318 GOSUB50
320 RETURN
325 ON-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(18))-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(19))*2GOTO317,335
327 RETURN
335 MUSIC"-CO-DO-#DO-EO":POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,CR$:MX=MX+1:POSITIONMX*8,
MY*8:PATTERN-24,BA$(MM):RETURN
340 IF CHARACTER$(CX,MY)=" " THEN RETURN
341 MUSIC"-CO-DO-#DO-EO":POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,CR$
342 MX=MX+(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(20))-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(19))
344 MY=MY+(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(21))-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(22))
346 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,BA$(MM):RETURN
350 ON-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(20))GOTO357
352 RETURN
357 MUSIC"+B0+#A0+A0+#G0+G0+#F0+F0+E1+#D2+D3+#C4+C5":R=R-3:GOTO5000
360 IF CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(19) THEN POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,CR$:MY=20:P
OSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,BA$(MM)
365 IF CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(20) THEN POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,CR$:MY=2:PO
SITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,BA$(MM)
368 RETURN
370 A=(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(19))+(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(20))*2+(CHARACTER$(C
X,MY)=CHR$(21))*3
372 A=A+(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(22))*4+(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(23))*5+(CHARACTE
R$(CX,MY)=CHR$(24))*6
374 ON-AGOTO378,380,382,384,386,388
376 RETURN
378 GOSUB390:MX=23:MY=15:GOSUB395:RETURN
380 GOSUB390:MX=2:MY=9:GOSUB395:RETURN
382 GOSUB390:MX=21:MY=20:GOSUB395:RETURN
384 GOSUB390:MX=16:MY=2 :GOSUB395:RETURN
386 GOSUB390:MX=11:MY=20:GOSUB395:RETURN
388 GOSUB390:MX=23:MY=10:GOSUB395:RETURN
390 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,CR$:RETURN
395 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,BA$(MM):RETURN
999 REM ****** MAIN ******
1000 POKE$952,0:GETK:POKE$952,166:ON-(K=0)GOTO1050
1010 XX=(K=7)+(K=4)+(K=1)-(K=9)-(K=6)-(K=3)
1020 YY=(K=7)+(K=8)+(K=9)-(K=1)-(K=2)-(K=3)
1030 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,CR$:MX=MX+XX:MY=MY+YY
1050 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,BA$(MM)
1060 CX=MX-(MM=2)-(MM=3)*2:ON R GOSUB 300,310,320,325,340,350,360
1065 ON R-7 GOSUB 370
1070 CURSORMX,MY:USR($9017)
1080 ON MM GOSUB 200,220,240
1090 ON-(C>0)GOTO7000
1100 ON-(CHARACTER$(CX,MY)=CHR$(17))GOTO6000
1110 ON-((MM=3)+(MM=1)*2+(MC=4)+1)GOSUB70,80
1120 ON-(MC<4)GOTO1140
1130 MM=MM+MT:MC=0:USR(3860)
1140 MC=MC+1
1150 ON-(BO<1)GOTO1170
1160 BO=BO-2:GOSUB60
1170 GOTO1000
4999 REM ****** STAGE *****
5000 CONSOLE C40,GN,N:GOSUB 110:CURSOR13,13:PRINT"Round":R
5010 FORI=1TO3:FORK=1TO20:ME$(I,K)="":NEXTK,I:RESTORE20000
5030 FORI=1TOR:READA$:NEXT:J=1
5040 FORI=1TO3:FORK=1TO20:B$=MID$(A$,J,2)
5050 USR($FF01,B$):A=ASC(CHR$(PEEK($FFFF)))
5060 B=128:FORL=1TO8
5070 IF A>=B THEN ME$(I,K)=ME$(I,K)+"*":A=A-B:GOTO5090
5080 ME$(I,K)=ME$(I,K)+" "
5090 B=B/2:NEXT
5100 J=J+2:NEXT:NEXT
5200 PRINTCHR$(6):GRAPH I2O12
5210 FORI=0TO26STEP2:POSITIONI*8,0:PATTERN-16,KB$:POSITIONI*8,176:PATTERN-16,KB
$:NEXT
5220 FORI=2TO20STEP2:POSITION0,I*8:PATTERN-16,KB$:POSITION208,I*8:PATTERN-16,KB
$:NEXT
5230 FORI=0TO2:FORJ=1TO20:CURSORI*8+2,J+1:PRINTME$(I+1,J):NEXTJ,I
5250 CURSOR28, 0:PRINT"┌────────┐";:CURSOR28, 1:PRINT"|TOP≤NAME|";
5270 CURSOR28, 2:PRINT"|   ";NE$;" |";:CURSOR28, 3:PRINT"└────────┘";
5290 CURSOR30, 5:PRINT"HI-SCORE":CURSOR30, 8:PRINT"SCORE"
5310 CURSOR30,11:PRINT"Round":CURSOR30,14:PRINT"LEFT"
5330 CURSOR28,17:PRINT"┌────────┐";:CURSOR28,18:PRINT"|█BONUS██|";
5335 CURSOR28,19:PRINT"|█\    /█|";:CURSOR28,20:PRINT"|█      █|";
5339 CURSOR28,21:PRINT"|█/    \█|";:CURSOR28,22:PRINT"|████████|";
5345 CURSOR28,23:PRINT"└────────┘";
5400 ONRGOSUB5500,5570,5600,5620,5640,5660,5700,5720
5410 GRAPH I2:POSITIONGX*8,GY*8:PATTERN-16,G$(1):POSITIONGX*8,(GY+2)*8:PATTERN-
16,G$(2):POKE3866,35
5412 CURSORGX,GY:PRINTSTRING$(CHR$(17),3):CURSORGX,GY+1:PRINTSTRING$(CHR$(17),3
)
5415 POSITIONSX*8,SY*8:PATTERN-8,ST$
5420 GRAPH I1:POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-24,BA$(MM)
5430 FORI=1TO5:ON I GOSUB 20,30,40,50,60:NEXT
5440 MUSIC"#D1R0F1R0G1R4#A1R0#A1R0#A1R4+C1R0#A1R4G1R4F1R0#D1R6F1R0G1R4G1R4F1R4F
1R1F1R1#D1":GOTO1000
5500 SX=3:SY=20:GX=21:GY=3:MX=3:MY=17:MM=2:RETURN
5570 SX=3:SY=3:GX=21:GY=3:MX=3:MY=4:CURSOR11,12:PRINTCHR$(18):RETURN
5600 SX=3:SY=3:GX=8:GY=3:MX=3:MY=4
5603 GRAPH I2:POSITION64,64:PATTERN-16,G$(1):POSITION64,80:PATTERN-16,G$(2)
5604 POSITION64,13*8:PATTERN-16,G$(1):POSITION64,15*8:PATTERN-16,G$(2)
5605 POSITION21*8,24:PATTERN-16,G$(1):POSITION21*8,40:PATTERN-16,G$(2)
5610 RETURN
5620 SX=3:SY=20:GX=3:GY=3:MX=3:MY=17:CURSOR9,3:PRINTCHR$(18)
5630 A$=STRING$(CHR$(19),8):FORI=12TO14:CURSOR8,I:PRINTA$:NEXT:RETURN
5640 SX=3:SY=20:GX=21:GY=17
5645 FORI=3TO19:CURSOR13,I:PRINTCHR$(19+INT(RND(1)*4))+CHR$(19+INT(RND(1)*4))+C
HR$(19+INT(RND(1)*4)):NEXT
5650 MX=3:MY=17:RETURN
5660 SX=21:SY=3:GX=21:GY=17:MX=21:MY=4:CURSOR4,17:PRINTCHR$(20):RETURN
5700 GOSUB5500:CURSOR13,1:PRINTCHR$(19)+CHR$(19)
5710 CURSOR13,21:PRINTCHR$(20)+CHR$(20):RETURN
5720 GOSUB5500:CURSOR1,9:PRINTCHR$(19)+"⇕⇔"+CHR$(19):CURSOR26,10:PRINTCHR$(23)+
"⇕⇔"+CHR$(23):CURSOR26,15:PRINTCHR$(20)+"⇕⇔"+CHR$(20)
```



★女子バレーボール・チームの日本電気の試合に由貴ちゃんが出場してくれたらなー。(岩手県盛岡市・ヤッホー12才)……【つぐ美：最近，スポーツも盛んなＮＥＣさん。マラソンで由貴ちゃんと勝負したい。】

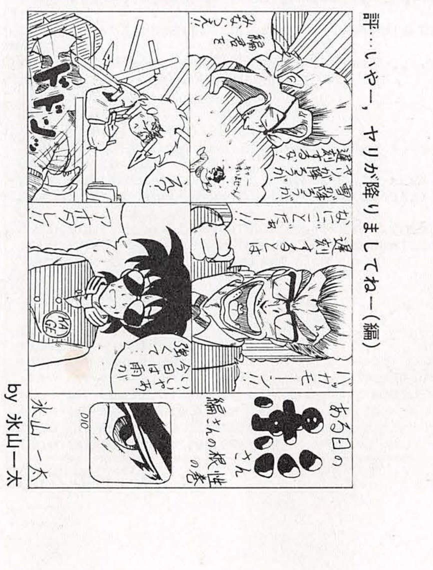
```
5730 CURSOR16,1:PRINTSTRING$(CHR$(21),3):CURSOR11,21:PRINTSTRING$(CHR$(24),3):C
URSOR21,21:PRINTSTRING$(CHR$(22),3):RETURN
5999 REM ###### CLEAR ######
6000 MUSIC"C1R0D1R0E1R0C1R0D1R0E1R0F1R0D1R0E1R0F1R0G1R0E1R0F1R0G1R0A1R0B1R0+C5
6010 IF BO>=900 THEN CURSOR4,12:PRINT"—— BONUS 1000 ——":MUSIC"B0-B0B0-B0R7":SC=
SC+1000
6012 ON-(B0=0)GOTO6020
6015 B=B0:FORI=0TOBSTEP20:SC=SC+20:B0=B0-20:MUSIC"+A0R0":GOSUB30:GOSUB60:NEXT
6017 SC=SC+B0:B0=0:GOSUB30:GOSUB60
6020 R=R+1:IF R>8THENCURSOR4,9:PRINT"  GIVE UP  !!!!  ":GOTO7300
6030 FORI=1TO2000:NEXT:GOTO5000
6999 REM ###### END ######
7000 GRAPH I1:FORI=1TO241STEP10:POKE3866,I:USR(3860)
7010 RLINE MX*8,MY*8+INT(I/10),(MX+4)*8,MY*8+INT(I/10):NEXT:FORI=1TO800:NEXT
7020 LE=LE-1:ON-(LE<0)GOTO7500
7030 GOSUB110:GOTO5400
7300 CURSOR4,10:PRINT"                              ":PRINTSTRING$(CHR$(32),38)
7310 CURSOR2,11:INPUT" Your name [5]   ";NE$
7320 IF LEN(NE$)>5 THEN 7300
7330 NE$=NE$+STRING$(CHR$(32),5-LEN(NE$))
7340 GOTO7540
7500 MUSIC"G1R7A1R6G0R3E1R7E1R7E1R6D0R3E1R6F1R3E1"
7510 CURSOR 4,10:PRINT"                    "
7520 CURSOR 4,11:PRINT" The game is up.    "
7530 CURSOR 4,12:PRINT"                    "
7540 MUSIC"R7R7F1R7D1R6G1R3E1R7R7C1R7-A1R6D1R3-G3"
7550 CURSOR 6,13:PRINT" Your score";SC;"   "
7553 IF HI<=SC THEN HI=SC:CURSOR 6,14:PRINT" You are high !! ":GOTO7560
7556 CURSOR 6,14:PRINT"                    "
7560 CURSOR 6,15:PRINT" Push any key....   "
7570 CURSOR 6,16:PRINT"                    ":I=0
7580 GETA$:IF A$<>""GOSUB100:GOTO5000
7590 I=I+1:POKE3866,INT(I/10)+1:USR(3860):ON-(I=1000)GOTO8000
7600 GOTO7580
7999 REM ###### TITLE ######
8000 CONSOLE C40,GN,N:A$=""
8010 CURSOR 12,12:PRINT"CLAZY BALLOON":CURSOR18,20:PRINT"PUSH ANY KEY !!":I=0
8020 GETA$:CURSORINT(RND(1)*38),INT(RND(1)*23):PRINT"*":I=I+1
8030 ON-(I>200)GOTO8000
8040 IFA$<>""THENGOSUB100:GOTO5000
8050 GOTO8020
8999 REM ###### READ DATA ######
9000 CONSOLE C40,GN,N:GRAPH O12
9010 DIM BA$(3),G$(2),ME$(3,20)
9050 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32
9060 POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9:RESTORE10000
9100 FORK=1TO3:READA$:FORJ=1TO48STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9110 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):BA$(1)=BA$(1)+CHR$(A):NEXT:NEXT
9120 FORK=1TO2:READA$:FORJ=1TO48STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9130 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):BA$(2)=BA$(2)+CHR$(A):NEXT:NEXT
9140 FORK=1TO2:READA$:FORJ=1TO48STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9150 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):BA$(3)=BA$(3)+CHR$(A):NEXT:NEXT
9160 READA$:FORJ=1TO32STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9170 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):BA$(3)=BA$(3)+CHR$(A):NEXT
9180 BA$(1)=BA$(1)+STRING$(CHR$(0),24)
9190 BA$(2)=STRING$(CHR$(0),24)+BA$(2)+STRING$(CHR$(0),24)
9200 BA$(3)=STRING$(CHR$(0),24)+BA$(3)+STRING$(CHR$(0),8)
9210 FORK=1TO2:FORI=1TO2:READA$:FORJ=1TO64STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9220 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):G$(K)=G$(K)+CHR$(A):NEXTJ,I,K
9230 READA$:FORJ=1TO64STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9240 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):ST$=ST$+CHR$(A):NEXT
9250 READA$:FORJ=1TO64STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9260 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):KB$=KB$+CHR$(A):NEXT
9270 CR$=STRING$(CHR$(0),96):NE$="YOSHI"
9300 RESTORE15000
9310 K=36880:FORI=1TO5:READA$:FORJ=1TO64STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
9320 USR($FF01,B$):POKEK,PEEK($FFFF):K=K+1:NEXTJ:NEXTI
9330 GOTO8000
10000 DATA 070810102020202020101008040300000000000000000000
10010 DATA E0100848242404040408081020C020100C020103050A0503
10020 DATA 000000000000000000000000000000000000C060B060C0
10030 DATA 070810102020202020101008040300000000003050A0503
10040 DATA E0100848242404040408081020C080404040B0C060B060C0
10050 DATA 000000000000000000000000000000000000003050A0503
10060 DATA 0708101020202020201010080403040830408 0C060B060C0
10070 DATA E0100848242404040408081020C00000
10080 DATA FF808080 8F8080808080808F80808080FF000A05F51010101010 10F000000404
10100 DATA FF000000000000000000000000000000FF0101010101010101010101010101
10180 DATA 80808080808080808080808080808080FF0202010100000000000000000000FF
10200 DATA 000000484840808080810100000000FF0101014181818181 8991F1010101FF
10220 DATA 192440300C024438F1424244474444441E919151DE5151507C1010101010109 0
10230 DATA 387F1EC4F0F9F9E7EFCF9E0E9CC1E33EFFFECC811FDFDF3F0F6760279FBF8F00
15000 DATA 7EFE2AC90000000109002109901108 90AF77EDB8DBE8CBFFCBF7D3E8CD290C01
15010 DATA 2800E5CD109020053E0132009009CD109020053E01320190E123E5CD10902005
15020 DATA 3E0132029009CD109020053E0132039009CD109020053E01320490E123E5CD10
15030 DATA 9020053E0132059009CD109020053E0132069009CD109020053E01320790E123
15040 DATA CD109020053E0132089009CD109020053E0132099000000C9000000000000000
19999 REM ###### MEN DATA ######
20000 DATA FFE0C0C0818283828180 80C0F0E7988080 8080FFFF000000C4C344850E000000B487
0300000078FFFF010101017FA7C381010101 21C10101010103FF
20010 DATA FF868586868480808 08C8F8E9E9E8E8880C0C0FFFF80000000181C1C7CFC9A010101
30000003 1FFFFF61612121212121210111111109110101018 3FF
20020 DATA FF848484848784848484878484848480808080FFFF0000001CE000000818E1202020
201F000000FFFF21212121212121214181010101 01E1010101FF
20030 DATA FF868686878180 80C48780C0FBEEB6808080 80FFFF300000800 7000008F00000003F
3F000000 60FFFF030101013 1D1214343 43C3C38101010307 7FFF
20040 DATA FFE7C0C080818F888080C0C1E3FF838080 8080FFFF00000000000000000000000000
00000000FFFFFF030101E18101034383838787858181E1E1E1E1FF
20050 DATA FFFFC181808084868 7C1C0C0F0F8E0C1C0C0F0FFFFF8C00000101838F8F8FC74787F
7EC3000010FFFFE161616161 61A1717141010 31FFF01010101FF
20060 DATA FFF8E0C0C2C0C4C6C0C0C0E0FEFFE78080 8080FFE3000000103E7C8038C000000FFF
F0200000C0E3FF0101010 1FFFF0F07030303E1F101010161FFFF
20070 DATA FFF0C080 88888C080808 08F0C181818387878 7FFFC00000000FFE0C0C0C484848C8E
9E1E060787873F21212121E1212120202 0607F700000000181E1
```

評…そんなバカな(影)




by マーコン

評…いやー，ヤリが降りましてねー(編)




by 氷山一太

★相撲とり，すっぽんぽんでカゼひかぬ。つぐ美さん，すっぽんぽんでカゼひかぬ（ドント)。(秋田市・小山君14才)……【つぐ美：私は，お相撲さんと同じだとでも？プン💢影：おこらせたら，マズイ！ほら張り手が……。】

# MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

ダンマレーザー
# 断魔螺砦

**S. K soft**



## ▶HOW TO PLAY

カーソル・キーかジョイスティックで移動，スペース・キーかトリガ2で3方向に弾が撃てます。

画面を見てもらえばわかりますが，沙羅曼蛇の3面そのものです。プロミネンスなどをかわして，ボスの竜を倒せば面クリアです。全部で8面あります。

1～3面は沙羅曼蛇の1～3周目と同じパターンなので，簡単ですが，4面からは，オリジナル・キャラ＋オリジナル・パターンなので，自分で攻略パターンを見つけてください。

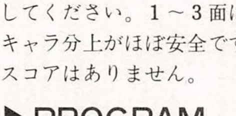
ボスはうまく中にもぐって連射で倒してください。1～3面は右下から3キャラ分上がほぼ安全です。ちなみにスコアはありません。

## ▶PROGRAM

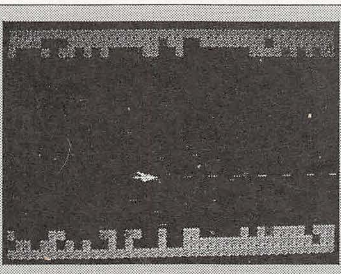
ボスの動きがどうしてもうまくいき

《第1表》ワークエリア

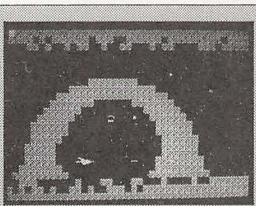
| | |
|---|---|
| FFF0，1H | …自機座標 |
| FFF2H | ………死フラグ |
| FFF3H | ………無敵時間 |
| FFF4H | ………連射カウンタ |
| FFF5H | ………面 |
| FFF6H | ………ボスフラグ |
| FFF7H | ………カウンタ |
| FFF8，9H | …敵パターン・アドレス |



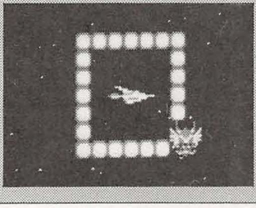

◀《写真1》タイトル画面。なんとまあ，すごいタイトル名だこと



▲《写真2》3方向に発射されるこの弾のすごいこと，すごいこと



◀《写真3》プロミネンスだ！パターンを読めば楽勝。根気が勝負



◀《写真4》でたなボス敵。ほら，このように中にもぐれば楽勝だね

断魔螺砦のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■  D A N M A L A S E R          B Y   S.K soft ■■
20 data 0E03000001000000E03003CFF3C00000E0300003F000000,00C0F307FF403F3800C0
FCFEFFFFFF7800C0F006FF403F38,000000E0FFF080000000000000FFF080000000000000FFF08000
30 data 00000000FF00000000000000AF0000000000000AF000000,0000183C3C1800000000
0010000000000000001000000000,0020000000000000018250447BFBF7F7F0020000000080030F
40 data 02000000000000000E21281E2FCFCFEFF021000000000C0F1,800307030000002FF7F
3F3FAF4B100E9F1F1F0F83000002,00C0E1C000000000FEFEFDF9F5D20830F8F8F9F0C0000020
50 data 0240000A000004107EFFCF7FFBDFF77E401401200208 4104,0000183C3C1800007EFF
FFFFFFFFFF7E003C665A5A663C00,0000000008000001010109 9DFEFFFFF000000804820D432
60 data 00000000100000000808089 9FBF7FFFF000000112042B4C,01012010001 00C00FF3F
2A1B05170F01D030000200010000,8080040800083000FFFC54D8A0E8F0800B0C004000800000
70 klist 0:cls 3:poke &H99DE,0:clear &HE000:if peek(&HEE00)=&H3E then 100
80 new on 0:init "crt1:40,25,1,1":locate 15,10:print [6] "Please wait":for I=
0 to 14:read D$:cgpat$ (64+I)=hexchr$(D$):next:cgpat$ (32)=string$(24,0)
90 restore 420:for I=0 to 113:Z=0:read D$:for J=0 to 31:D=val("&h"+mid$(D$,J*
2+1,2)):Z=Z+D:poke &HE000+I*32+J,D:next:read D:if D=Z mod 100 then next else pri
nt "data error in";dtl:beep:end
100 init "crt2:320,200,16":init "crt1:40,25,0,0":click off:def int A-Z:kmode 1
:console 0,25:play init:on play gosub 300:sound 7,28:sound 6,31
110 dim A%(4,9),B%(4,9):tone copy 1,A%:A%(0,0)=50:A%(1,7)=4:A%(2,7)=4:A%(4,7)=
6:A%(1,5)=30:A%(2,5)=24:A%(3,5)=24:for I=1 to 4:A%(I,0)=20:A%(I,6)=1:A%(I,3)=4:n
ext:restore 130:for I=0 to 4:for J=0 to 9:read B%(I,J):next:next
120 P1$="rrrccrcrrrcrrrcr":P2$="<b-.>e-.<b-4>e-<b->e-c.f.c4fcf":P3$="l8rff4gg4
dd4ff2..":P4$="re-e-4<b-b-4>cc4<aa4":P5$=">dd4fec4<g4.":P6$="ggf+f64f2...":P7$="
ffee-e-16e-2.":P8$="crrccrcr":P9$="o"+P8$+P8$:PA$="g8>e-g<g8>e-g<"
130 data 62,15,0,1,250,-63,0,10,0,0,31,10,31,9,5,0,0,15,1,0,31,20,25,9,2,0,2,1
5,3,0,31,31,23,9,5,47,1,4,3,0,31,16,10,9,6,0,1,1,1,0
140 symbol (35,20),"┤f|▁ ■7",4,3,9:kmode:symbol (42,80),"DANMALASER",3,2,11
150 locate 13,16:print [5] "PUSH SPACE KEY!":locate 15,19:print "By S.K soft"
160 repeat:until (peek(&H5D7) and 2) or strig(1):cls 3:color=(15,0)
170 cgen 1:cls:screen 1,(0,1):cls:print "日"+string$(120,"I");:locate ,21:print
 string$(120,"I");:screen 0:for I=0 to 150:pset (rnd*319,rnd*182),rnd*13+1:next
180 R=1:poke &HFFF0,14,11,0,1,0,R,0,80,0,&HEB,3,0,1,0,0:for I=&HFD00 to &HFFEF
:poke I,0:next:play on:tone A%,B%:play ""
190 '■■■■■■■■■■■■■■■■   M  A  I  N   ■■■■■■■■■■■■■■■■
200 call &HE980:if peek(&HFFF2) then 240
210 if peek(&HFFF6)>0 and peek(&HFE78)=0 then cls:play stop:play init:tone A%,
B%:play ,,"@m2@10120o5cgababab cccccc1@m0y7,28":play on:M=0:R=R+1:poke &HFFF3,2,0
,R,0,80:poke &HFFFA,peek(&HFFFA)+1:for I=&HFD00 to &HFD40:poke I,0:next:if R=9 t
hen 270
220 call &HEDC0:for I=0 to 180-R*7+(R=8)*30:next:goto 200
230 '■■■■■■■■■■■■■■   G A M E   O V E R   ■■■■■■■■■■■■■■
240 for I=0 to 70:color=(0,rnd*14+1):sound 10,15:next:sound 10,0:color=(0,0):c
```

★影様には，御機嫌うるわしく，御尊顔を拝したてまつりまして，まっことに恭悦しごくに存じたてまつります。
（栃木県宇都宮市・宇都宮政宗14才）……【影：よいよい，近う寄れ。まあ一杯どうじゃ。編：未成年ですよ。】

ませんでした。沙羅曼蛇の竜の動きはどうやればできるのか，だれか教えてください。プロミネンスは8種類のパターンを一つのルーチンで作ることができたので，かなり短くなりました。

## ▶AT LAST

無敵時間に画面外へでないようにしてください（画面下の1キャラ分のスキマは安全地帯になっています）。

★　　　★

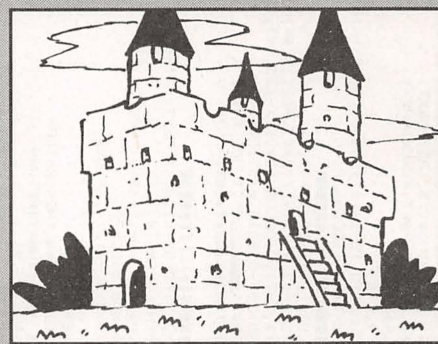
```
ls:D=peek(&HFFFA)-1:if D>0 then poke &HFFF0,2,11,0,160:poke &HFFFA,D:goto 210
  250 play off:play init:cgen:locate 16,11:print "GAME OVER":pause 30:run
  260 '■■■■■■■■■■■   C  L  E  A  R  !   ■■■■■■■■■■■■■
  270 play off:pause 20:for I=0 to 21:for J=0 to 44:poke@ &H38,&H400+I+J*22,32:n
ext:next:cgen:locate 12,5:print [6] "CONGRATURATIONS!":locate 8,9:print [4] "You
 have a lot of guts!?":locate 7,12:print [5] "I'm sorry a pitiful ending."
  280 locate 16,17:print [3] "The End":pause 60:run
  290 '■■■■■■■■■■■      B     G     M      ■■■■■■■■■■■■■
  300 on M goto 320,310,320,330,330,340,350,360,370,380,390,360,370,400
  310 play "t160@v103o5l8q7g1a1","t160l16@v127"+P1$+P1$,"t160o3l8@v127@11y62,1g>
d<g>d<g>d<g>d<g>f<g>f<g>f<g>f<","t160ov10l8b-.>d.<b-4>d<b->dc.f.c4fcf","t160o5v1
3l8b-.>d.b-4>d<b->dc.f.c4fcf":M=M+1:return
  320 play "b-1>c1",P1$+mid$(">f+f+f+f+<g+rb-b-b-b-g+>rf+<b-g+crrccrcrrrcr>f+f+<
b-",1-(M=1)*32,32),"g>g<g>g<g>g<g>g<g>a<g>a<g>a<g>a<",P2$,P2$:M=M+1:return
  330 play "q7rcc4dd4<b-b-4>cc2..","l8occcccccccccccrcr>l16g<b-",mid$("g>dg<g>dg
<g>dg<g>dgl12<g>cdcf>c<l16fg>cd32.l8o3g>dg<g>dg<g>dg<g>dgl12<g>cfcf>c<l16a>cda32
.",1-(M=5)*43,47),P3$,P3$:M=M+1:return
  340 play "<rb-b-4gg4aa4ff4",P8$+P8$+P8$+"rrrc","<<e-8b->e-<e-8b->e-<e-8b->e-<e
-8b->e-<f8>cd<f8>cd<f8>cd<",P4$,P4$:M=7:return
  350 play "gg2&g","c8c8cccccccccccc>g+8c+8<",">l8cc2.r>c<g",P5$,P5$:M=8:return
  360 D$=mid$("ql64ggg+aa+b>cc+dd+eff+g32.g2.ccc+dd+eff+g2..",1-(M=12)*30,30):pl
ay "g4.a4.b-4",P9$,"l16<g8>dg<g8>dg<g8>dg<g8>dg<",D$,D$:M=M+1:return
  370 play "a4.b-4.>c4",P9$,"g8>cf<g8>cf<g8>cf<g8>cf<",P6$,P6$:M=M+1:return
  380 play "<b-4.>c4.d4",P9$,PA$+PA$,P7$+".",P7$+".":M=11:return
  390 play "c4.<b-4.a-4",P9$,"g8>e-a-<g8>e-a-<g8>e-a-<g8>e-a-","e-dd-cc2...","e-
dd-cc2...":M=12:return
  400 play "<b-4&b->c4&cde-2..&e-",P8$+"rcrrccrcr>g+g+g+g+<b-b-b-b-g+g+g+g+c+c+c
+c+",PA$+"g8>e-g<grg8r>e-g+e-g+>c<g+>ce-a-e-ce-c<a-e-<l8",P7$+"eff+gg+a-32.a-1",
P7$+"eff+gg+a-32.a-1":M=4:return
  410 '■■■■■■■■■■■   M   A   C   H   I   N   E   ■■■■■■■■■■■■■
  420 data FE00FD00FF00FC000000FB000100FA00FE01FD010200F900FF01FC010001FB01,38
  430 data 0101FA01FE02FD02FE03FF02FC02FD03FF030002FB02FC03FE04FF04FE05FD04,89
  440 data FE05FD04FF050003FF06FF07FB03FC04FD05FE0601020004000500060007000 8,63
  450 data 01080109FA02FB04FC05FD06FE07FF08000901 0A020BFD07FE08FF090107020A,05
  460 data FB05FC060106FD08FE09000A030BFF0A010B030C040C0209030A040B050C050D,51
  470 data 060DFC0702080309040A050B060C070C080C050A060B090C070B000B020C070D,03
  480 data 0A0C080B090B0B0C0C0A0B0D0C080D0E0B090D0F0B0B0B0A0D100A0C0B0B0D,66
  490 data 0D0B0F0A11090E0A0D0A1009110 80C0D0E0C0F09100811070C0A0E090F080F0C,90
  500 data 100B110A1209120812071206130613051304130710071106120513031300140 0,84
  510 data 1403140214041308140515001200160011001401170015011301140618001601,58
  520 data 1201170115021503110B120A1309140814071504150515071506160416031602,10
  530 data 1302100011011006110512041203120211021001 0F00110311041002160517 02,24
  540 data FE09FD08010601070208000600050004FC07FF0AFE08FD07FC06FB050309050A,51
  550 data 01080C0D0C0A10060F080E091309140815071 20A110B0F0C000BFF0900070209,84
  560 data 040A020C0008FB04FC05010B000A050D1605150610 0B0E0C030CFE07010AFD06,41
  570 data FE090102FA02FF080009020B060D040CFB03FC040003170216041407130811 0A,83
  580 data 0F0B0D0C0B0D120915051603100 70D0A0F09100214061307120811091504100A,96
  590 data 0F0A10090E0A10080309030A0109FF07FE06FD05FC03FB021405110812071306,21
  600 data 1503160211031104000202 0A070B090B0B0B0E0B110514041107110613051701,29
  610 data 10010F00FA010101 0200FE05FD04FF06FF03F900FF02FF05FF04FC0211021206,44
  620 data 15021800FE04FD031403130412050D0B030B0A0B050B070D0C0CFE0312041203,49
  630 data 13030001FE0201001202080B040B0A0D11011601140 2FF01FD02FB010C0B080C,26
  640 data FE01FC01FD01FA0017001501130206 0B0A0C050CFB00FC0012011600100 0060C,12
  650 data 13011100FD00000 0090D1401FE00FF001200070C0B0C15001300140009 0C080D,04
  660 data 0000FF000100FE000200FD000001FF010300FC0001010002FE0102010102000 3,45
  670 data 0004FF02FF03FD010103040003010202010400050006FF04FE0200070105FF05,93
  680 data 010601070207020801080008FF08FE08FE07FF07FF0601090009000AFF090206,61
  690 data FE06000B010AFF0A000C010BFF0B0209FE09FE0A000D020AFF0C010C0205FE05,46
  700 data 000EFF0D000D010D020BFE0BFD0203020203FE03FE0C020CFF0E010E000F0010,04
  710 data 010FFF0FFE0D020D0204FE040303FD03020EFE0EFD0A030A0309FD09FD080308,00
  720 data 2af0ffe5cd4de4f33e06d3b43e38d3b55636202b3620232 33620e13e13d3e8db,13
  730 data ea473e0fd3efdbeff5cb682804cb5720067dfe0128012df1f5cb702804cb5f20,55
  740 data 067dfe2528012cf1f5cb582804cb47200125f1cb602804cb4f20012422f0ffcd,41
  750 data 4de436412b36402323364201ff03097efe2020057afe41280a3af3ffb7c03e01,77
  760 data 32f2ff3e06d3b43e0cd3b5fbc94c060026c0cb21cb21cb21cb1009cb21cb10cb,30
  770 data 21cb1009c93e13d3e8dbeacb4f280f3e0fd3efdbefcb6f2805af32f4ffc93af4,47
  780 data ffb728053d32f4ffc93e0832f4ffaff5dd2100ffdd7e00b72807110300dd1918,09
  790 data f33af0ff3c3cdd77003af1ffdd7701f1f53ddd7702f13cfe0320d4c900000000,43
  800 data dd2100ff3e10f5dd7e00b72857dd6e00dd66013e20cd40e52c7dfe282842dd75,43
  810 data 00dd7e0284fe18303767dd7401fd2100fe0610fd7e00b72811fd5e03fd5604cd,82
  820 data 2ee50d2005fd35001816110800fd1910e20644dd7e02b720010578cd40e51804,12
  830 data dd360000110300dd19f13d2099c90e007d932803fe01c07c922803fe01c00cc9,78
```

```
 840 data e5cd4de4f3f53e06d3b43e38d3b5f1773e06d3b43e0cd3b5fbe1c90000000000,58
 850 data 7dfe28d0cd4de401000409f33e06d3b43e38d3b5723e06d3b43e0cd3b5fbc900,54
 860 data f33e06d3b43e38d3b5dd2128c40616c50627dd7e01dd7700dd2310f6dd360020,85
 870 data dd23c110ea3e49dd77ffdd77d7324fc43277c43e06d3b43e0cd3b5fbdd2100fe,58
 880 data 0610dd7e00b72818dd7e01fe033811dd3503dd7e03feff2007afdd7700dd7701,25
 890 data 110800dd1910dbc9000000000000000000f33e06d3b43e38d3b52128c4ed5fd627,73
 900 data 30fcc627cd9900ed5ffe2638053e28cd990036202128c4ed5fd62730fcc627cd,22
 910 data 9900ed5ffe3430053e28cd990036492148c7ed5fd62730fcc627cd9900ed5ffe,01
 920 data 2630053e28cd990036202148c7ed5fd62730fcc627cd9900ed5ffe3438053e28,22
 930 data cd990036493e06d3b43e0cd3b5fbc900b7c8fe8030033e01c93effc900000000,60
 940 data dd2100fe3e10f5dd7e01b72821dd7e00b72009dd360100cd60e9181221bee606,17
 950 data 00dd7e01cb274f09cd9200cdb8e6010800dd09f13d20cfc9e900000000000000,62
 960 data c0e8a0e9e0e6e0e6e0e6e0e6e0e6e0e6e0e6e0e6c0e7c0e74be84be800000000,09
 970 data dd7e02fe013016dd3402dd3603270603dd7e01fe0730020614dd7004c92014dd,71
 980 data 3505dd7e05b7c0dd3402dd3606e0dd360700c93af5ffcb27cb27cb2747c5dd6e,31
 990 data 05dd66065e2356dd7e01fe07dd7e0430039218018267dd7e01fe05380efe0728,42
1000 data 0afe082806dd7e03831804dd7e03936fdd7e05fe80200add7e06fee1200add34,58
1010 data 073e0ad3c8afd3c9dd7e07b71620200a16493e0ad3c83e0fd3c9cd5fe5dd6e05,42
1020 data dd66062323dd7505dd74067cfee32804c1108ac9c1dd7e01cb472808afdd7700,60
1030 data dd7701c9dd7e03fe0338f1afdd7705dd3606e0dd7707c90000000000000000 00,19
1040 data dd7e02fe013016dd3402dd3603270603dd7e01fe0b20020614dd7004c92018dd,63
1050 data 3505dd7e05b7c0dd3402dd3606e33e0ad3c83e0fd3c9c93af5ff3dcb2747c5dd,91
1060 data 6e05dd66065e2356dd7e01fe0bdd7e0420039218018267dd7e03936f1649cd5f,65
1070 data e5dd6e05dd66062323dd7505dd74067dfec02804c110c7c9c13e0ad3c8afd3c9,37
1080 data dd7700dd7701c900000000dd7e02b7201edd360010dd3402dd3603270603dd7e,15
1090 data 01fe0d20020614dd7004dd360600c9dd3406dd7e06ddbe05c0dd360600fd2100,54
1100 data fe0610fd7e01b72808110800fd1910f3c9fd360001fd360101fd360200dd7e03,26
1110 data fd7703dd4604dd7e01fe0d3e0120023efe80fd77043af5ff473e0d90fd7705c9,28
1120 data dd7e02b7203ddd3505dd7e05b7dd6e03dd6604206cdd3402cb3ccb3d3af0ffcb,98
1130 data 3f95280838043e0118023effdd77053af1ffcb3f94280838043e0118023effdd,74
1140 data 7706c9dd6e03dd66043e20cd40e52c3e20cd40e5243e20cd40e52d3e20cd40e5,80
1150 data 25dd7e05856ffe273808afdd7700dd7701c9dd7e068467fe1730efdd7503dd74,77
1160 data 043e45cd40e52c3e46cd40e5243e48cd40e52d3e47c340e50000000000000000,41
1170 data dd6e03dd66043e20cd40e52c3e20cd40e5243e20cd40e52d3e20cd40e5c90000,55
1180 data cd80e6cdc0e3cd65e4cdc0e4cdc0e4cdc0e43af3ffb7c83d32f3ffc900000000,45
1190 data dd7e02b7201cdd360028dd3402dd360327dd360404dd3605ffdd360600dd3607,80
1200 data 02c9dd6e03dd66047dfe27301d7cfe1730183e20cd40e52c3e20cd40e5243e20,90
1210 data cd40e52d3e20cd40e525e52a2efd7dfe28300a7cfe1830053e20cd40e5212dfd,97
1220 data 112ffd012e00edb8e1dd7e05856fdd7e068467dd7503dd74042200fddd3507dd,65
1230 data 7e07b72024dd3607063af0ff95cd70e6dd8605cd70e6dd77053af1ff94cd70e6,22
1240 data dd8606cd70e6dd7706e50616fd2100fdc5fd7e00fe28300e6ffd7e01fe183006,05
1250 data 673e4acd40e5fd23fd23c110e3e17dfe27d07cfe17d03e4bcd40e52c3e4ccd40,95
1260 data e5243e4ecd40e52d3e4dc340e50000003afbff3cfe022001af32fbffc9000000,20
1270 data 3af6ffb7c03afbffb7c03af7ff3d32f7ffc02af8ff7efeff200a3e0132f6ff23,09
1280 data 22f8ffc9dd2100fe0610dd7e01b7280d110800dd1910f33e0132f7ffc97edd77,64
1290 data 01dd3600ffdd360200237edd7705237e32f7ff2322f8ffc3a0ea000000000000,88
1300 data 033c020d3c010e3cc0073c020d3c700e3c06033c700d3c06073c50033ca00d3c,36
1310 data 20063c780d3c06083c4c0d3c010e3c06033c800d3c010e3c300a3c240d3c200e,07
1320 data 3c70083cd0ff0436020d3c010e3c400d3c800836020d3c700e3c060436700d3c,48
1330 data 060836500436a00d3c200636380d3c400d3c0608364c0d3c010e3c060436800d,94
1340 data 3c010e3c300a36240d3c200e3c700836d0ff042e020d3c010e3c400d3c80082e,18
1350 data 020d3c700e3c06032e700d3c06082e50032e60082e300d3c20052e380d3c400d,50
1360 data 3c06082e4c0d3c010e3c06042e800d3c010e3c300a2e240d3c200e3c70082ec0,53
1370 data 0a2e28ff0b20600c20600b80010c808 00d201003505009b0900e255007502007,48
1380 data 12600bc4140b9e140b78140b52140b2c140b06600c14280b14900310010710 80,00
1390 data 0b70010c7058ff03c0080b18010c18e00d10010e10800b18010c10260b10260c,86
1400 data 10260b10260c10010e089004014c0801200601500a01d00310010710700b5010,04
1410 data 0d06800c10800628010a289008013806012 0ff0bb0010cb0180b90010c90180b,50
1420 data 70010c701c07c0080b10010c10d00e10010e10010e1080080101 0804300601 01,34
1430 data 0604800c10500bc4140c9e140b78140c52140b2c140c06140e15010c10140c10,53
1440 data 140c10140c1010f0d0610d00e06200d10010e10200d08010e08400d04010e0460,71
1450 data 0601300601 010740300601010990600a01300a01200e03100a0101 0628b00b24,55
1460 data 010c24600c28140c280106012407c0080c14010601 2407c0080c14010601d004,55
1470 data 30010830010630010a30a00cc4140c9e140628010c78140c52140c2c140c0608,12
1480 data ff030608070608040120080110052020092030060 6200a01300b04100c04150b,95
1490 data 08010c08300d01400e01400c06300b05400b08010c08100b08010c08100b0801,12
1500 data 0c08140b03010c03080310100b28080c1e080b14080c0a400d06010e06010b90,43
1510 data 080d08010e080a0d06010e06010c90080d06010e0806ff00000000000000000 00,70
1520 data cdf0e53afcff3d20143af6ffb72011cd80e53af5fffe083e0620023e0232fcff,48
1530 data cda0eacd90eacd00ee3af6fffe01c03c32f6ff3278fe3279feaf327afec90000,93
1540 data 3e10d3bc3afeffd3bd3e0fd3bc3afdffd3bd3dfeff280432fdffc93e0732fdff,86
1550 data 3afeff3cfe282001af32feffc90000000000000000000000000000000000000 0,89
```

★マク○ナル○で「スマイルの持ち帰り」といったら「カメラはお持ちですか？」と言われた。（東京都板橋区・VAがほしい14才）……【つぐ美：お持ちでない，そりゃまた失礼しました。影：つぐ美ちゃんが店員してたのか。】

# PASOPIA7用

# 塔(とう)だ



## お楽しみはこれからです

## 潜　入

塔が出現した。それは何の前ぶれもなく，いきなり現れたのだ。

警察がのりこんだが，二度と帰ってはこなかった。機動隊であろうが自A隊であろうが，そこに入って再び姿を表したものはいなかった。

「壊すしかないわね」――女王様の結論である。

あなたの名はデヴィッド・ボーマン。王国一のスパイである。

## 遊びかた

2468で8方向に動きます。

落ちているカードを使って，ドアに入り，10ある部屋を移動し，どうにかして塔を壊してください。

敵は倒せないので，うまくよけてください。生命力がなくなると終わりです。

## 端末について

ところどころにあるテレビみたいなものは，コンピュータの端末です。これを使うと画面下にメッセージが表示されます。端末によっては，別の部屋に変化が起こる場合があります。

端末にもカードが必要です。

## プログラム

テキストとグラフィックをうまく(!?)使うことにより「イシター」のような立体感(？)をだしています。

あとはテクニックらしいものは何も使ってません。

## ぐ　ち

プログラムの長さのわりには内容がつまっていない…。もっとトラップやアイテムをつけたかったけど，みーんな宿題が悪いんだ！

## 最後に

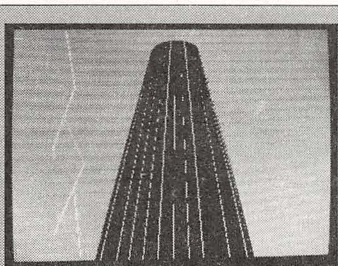
自分のキャラは3パターン切りかえです。はっはっは(いばっている)。

《第1表》変 数 表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y，MK，W | 自分X，Y，向きとポーズ |
| S，T | キー入力用 |
| G，GX，GY | 敵1フラグ，X，Y |
| FX，FY | 敵2のX，Y |
| CR，LF，SN | カードの数，HPと面 |
| GF | 条件フラグ |
| CS( )，CX( )，CY( ) | カードの有無，X，Y |
| D( , , ) | ドア用 |
| B( , ) | 端末用 |
| S( , ) | 画面データ |
| M$( ) | メッセージ |
| BG( , )，SO | BGM用 |

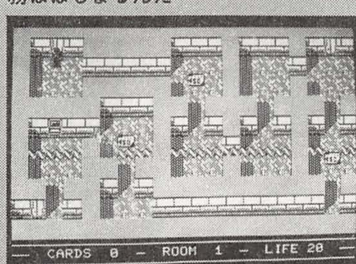
《第2表》機 械 語

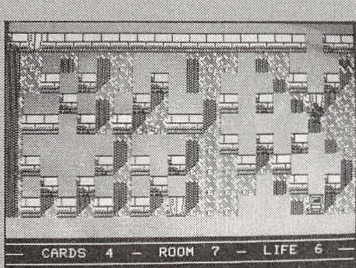
| アドレス | 内容 |
|---|---|
| E000H～ | プット |
| E051H～ | V-RAMのON |
| E060H～ | ゲット |
| E073H～ | V-RAMのOFF |
| E080H～ | キャラデータ |
| E340H～ | 面データ |



▲《写真1》このタイトル・デモを見よ！うん，かっこいい～

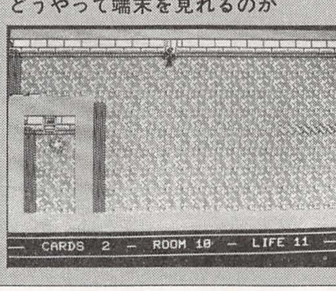
▼《写真2》このルーム1からキミの任務ははじまるんだ




▲《写真3》10あるヘヤを移動して，どうにかして塔を壊すのが目的

▼《写真4》なんだこのルーム10は。どうやって端末を見れるのか






★サンダーブレードをやると，こわくて車道に止まってしまうのは，僕だけだろうか。(神奈川県茅ヶ崎市・長谷川恵介17才)……【影：サンダーブレードの筐体でおもわず眠ってしまうのは私だけだろうか。】

```
10 GOTO 1300
20 GOSUB 800
30 '■■■|||||||||||||||| main ||||||||||||||||||■■■
40 SOUND=(8,BG(0,SO)):SOUND=(10,BG(1,SO)):SOUND=(12,478)
50 SOUND=(9,1):SOUND=(11,1):SOUND=(13,(SO(48)*-15):SO=(SO+1) MOD 104
60 OUT &H30,&H16:S=INP(&H31)
70 U=((S AND 64)=0)*(X(39)-((S AND 16)=0)*(X)1)
80 V=((S AND 1)=0)-((S AND 4)=0)
90 IF U*(1-S(X+U+(U(1),Y-1) MOD 2 OR 1-S(X+U+(U(1),Y) MOD 2) THEN U=0
100 IF V*(S(X-1,Y+V+(V(1))=0 OR S(X,Y+V+(V(1))=0) THEN V=0
110 A=S(X+U+(U(1),Y+V+(V(1))<>0:U=X-U*A:V=Y-V*A:IF X-U THEN MK=(X(U)*-6
120 ON S(U,V-1)+1 GOTO 200,200,150,160,430,130,,140
130 IF CR*(V(Y) GOTO 360 ELSE V=Y:U=X:GOTO 200
140 IF S(X,Y-1)(7 GOTO 200 ELSE 610
150 IF CR*(V(Y) GOTO 570 ELSE V=Y:GOTO 200
160 CR=CR+1:LOCATE 10,22:PRINT USING "##";CR:S(U,V)=1:NOISE "s0m2o1l64aaa"
170 J=0:FOR I=1 TO 2:J=J+I*(ABS(U-CX(SN,I))(2)*(ABS(V-CY(SN,I))(2):NEXT
180 FOR K=0 TO 2:FOR L=-1 TO 1:S(CX(SN,J)+L,CY(SN,J)-K)=1:NEXT:NEXT
190 CS(SN,J)=0:C=11:CALL GP(CX(SN,J),CY(SN,J),C)
200 W=W MOD 4+1:A=MK+VAL(MID$("1232",W,1)):C=11
210 CALL GP(X,Y,C):CALL GP(U,V,A):X=U:Y=V:SOUND=(13,15)
220 FOR I=0 TO 2:IF CS(SN,I) THEN C=5:CALL GP(CX(SN,I),CY(SN,I),C)
230 NEXT
240 IF G GOTO 260 ELSE G=1:GX=41+(X)19)*42:GU=2+(GX)1)*4
250 GY=INT(RND*8)*2+3:IF ABS(Y-GY)(4 GOTO 250
260 GX=GX+GU:IF (GX(1)+(GX)39) THEN G=(G+1) MOD 3:GX=41+(GU=2)*42:GOTO 290
270 C=7*G-3:CALL GP(GX,GY,C):IF (Y-GY)0)+(Y-GY(-1) GOTO 290
280 IF (GU+2+4*(G=2))*(X(=GX) OR (GU-2-4*(G=2))*(X)=GX) GOTO 430
290 U=FX+INT(RND*3)-1:V=FY+INT(RND*3)-1:IF U(1 THEN U=FX
300 IF (U-FX)*(S(U+(U(FX),V-1)-1 OR S(U+(U(FX),V)-1) THEN U=FX
310 IF (V-FY)*(S(U-1,V+(V(FY))-1 OR S(U,V+(V(FY))-1) THEN V=FY
320 C=11:A=6:CALL GP(FX,FY,C):CALL GP(U,V,A):FX=U:FY=V
330 IF (ABS(U-X)(2)*(ABS(V-Y)(2) GOTO 430
340 GOTO 40
350 '■■■|||||||||||||||| message ||||||||||||||||||■■■
360 U=X:V=Y:LOCATE 0,24:COLOR 6
370 A$=M$(B(SN,2)):FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-3);:NEXT
380 COLOR 7:CR=CR-1:LOCATE 10,22:PRINT USING "##";CR
390 IF (SN(9)+(GF(2) GOTO 410 ELSE FOR I=0 TO 1:PSET(156+I,104),0
400 DRAW "r25m-13,+20m-12,-20bd13r25m-13,-20m-12,+20":NEXT:S(21,12)=7:GOTO 200
410 IF (SN=5)+(SN=8) THEN GF=GF+1:GOTO 200 ELSE 200
420 '■■■|||||||||||||||| dead ||||||||||||||||||■■■
430 FOR I=0 TO 15:SOUND=(8,478+I*2):SOUND=(9,I):FOR J=0 TO 2:NEXT:NEXT
440 LF=LF-1:LOCATE 34,22:PRINT USING "##";LF:IF LF GOTO 40
450 PLAY "v15m0o1l8cl16ep16dcl4d","v15s0m5o1l8ccccc":COLOR=(0,2)
460 SO=0:X=SX:Y=SY:FOR I=0 TO 2:S(X(I),Y(I))=1:NEXT:COLOR=(0,0)
470 CLS:FOR I=0 TO 400:PSET(RND*320,RND*200),INT(RND*7)+1:NEXT
480 COLOR=(4,1):CIRCLE(160,100),50,5:PAINT(160,100),5
490 FOR I=0 TO 400:LINE(RND*90+110,RND*97+50)-STEP(10,3),AND,4:NEXT
500 LOCATE 0,20
510 PRINT "Scientists "+CHR$(34)+"We will make a new world !!"+CHR$(34)
520 FOR I=0 TO 5:A=RND*628:B=RND*40:C=20+RND*20:FOR J=0 TO C
530 CIRCLE(160+COS(A/100)*B,100+SIN(A/100)*B),J,2,RND*3,RND*6
540 SOUND=(6,4):SOUND=(7,15/C*J):NEXT:NEXT:OUT &H30,&H7F
550 WHILE INP(&H31)=255:WEND:GOTO 1490
560 '■■■|||||||||||||||| door ||||||||||||||||||■■■
570 J=0:FOR I=1 TO 2:J=J+I*(ABS(U-D(SN,I,0))(2)*(V=D(SN,I,1)+1):NEXT
580 A=D(SN,J,2)-(D(SN,J,2)¥10)*10:SN=D(SN,J,2)¥10
590 X=D(SN,A,0):Y=D(SN,A,1)+2:CR=CR-1:PLAY "p32z":SO=0:GOTO 20
600 '■■■|||||||||||||||| climax ||||||||||||||||||■■■
610 PLAY "p32z":SO=0:S(21,13)=1:LINE(0,0)-(319,167),AND,4,BF:C=1:CALL GP(X,Y,C)
620 FOR I=0 TO 3:FOR J=6 TO 14:PUT@T(J*16,24+I*16),E,PSET,4:NEXT:NEXT
630 FOR I=30 TO 34:FOR J=0 TO 39-I:PUT@T(I*8,J*8),F1,PSET,4:NEXT:NEXT
640 FOR I=0 TO 9:FOR J=12 TO 29:S(J,I)=0:NEXT:NEXT
650 COLOR 0:FOR I=0 TO 2:LOCATE 12,I:PRINT STRING$(18,135):NEXT
660 FOR I=4 TO 5:FOR J=0 TO 1:PUT@T(I*16,J*8),F,PSET,4:NEXT:NEXT
670 FOR I=0 TO 1:PUT@T(48,I*8),F1,PSET,4:NEXT
680 SOUND=(0,954):SOUND=(2,950):SOUND=(4,946)
690 FOR I=0 TO 150:SOUND=(1,15-I/10):SOUND=(3,15-I/10):SOUND=(5,15-I/10)
700 OUT 8,160:OUT 8,128:FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT:COLOR 7
710 '■■■|||||||||||||||| ending ||||||||||||||||||■■■
720 PLAY "pz":SCREEN 0:COLOR=(2,10):COLOR=(1,9):COLOR=(3,1)
730 FOR I=0 TO 20:LINE(0,150-I*I*I/53)-STEP(319,I*I*I/1000),PSET,3,BF:NEXT
740 LINE(0,150)-(320,140),PSET,1:PAINT(0,199),1:COLOR%(32,11)-(35,19),15
750 FOR I=0 TO 80:LINE(240+RND*64,70+RND*70)-STEP(0,-15),PSET,2
760 LOCATE 32,11+I¥8:PRINT STRING$(4,MID$("■■■▬▬▬ ",I MOD 8+1,1))
770 SOUND=(6,4):SOUND=(7,I*.19):FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT
780 OUT &H30,&H7F:WHILE 1:WEND
790 '■■■|||||||||||||||| set up ||||||||||||||||||■■■
800 CLS:RESTORE 2000:FOR I=0 TO 7:READ J,K:COLOR=(I,J,K):NEXT:PRINT "WAIT."
810 COLOR 1+(SN=8)+(SN=5),,4:IF SN=5 THEN COLOR=(4,2,0)
820 AD=&HE340+SN*25:FOR I=0 TO 24:FOR J=0 TO 7:U=((I*8+J) MOD 20)*16
830 A=(PEEK(AD) AND 2^(7-J))>0:ON 1-A GOSUB 860,870
840 FOR K=0 TO 3:S(U¥8+K MOD 2,((I*8+J)¥20)*2+K¥2)=1+A:NEXT
850 NEXT:AD=AD+1:NEXT:GOTO 890
860 PUT@T(U,((I*8+J)¥20)*16+8),F,PSET:RETURN
870 V=((I*8+J)¥20)*16+8:PUT@T(U,V),W,PSET:IF V=8 THEN RETURN
880 FOR M=1 TO 2:LOCATE U¥8,V¥8-M:PRINT "■■";:NEXT:RETURN
890 PRINT CHR$(11);STRING$(40,135);STRING$(18,31);
900 PRINT STRING$(40,135);STRING$(40,135)
910 FOR J=0 TO 8:FOR I=0 TO 19:U=I*16:V=J*16+8:ON 1-S(I*2,J*2) GOTO 970
920 IF S(I*2,J*2+2)=0 GOTO 980 ELSE IF I=0 GOTO 940
930 IF S(I*2-2,J*2+2)*(S(I*2-2,J*2)=0) THEN PUT@T(U,V),F1,PSET:GOTO 980
940 IF (S(I*2+(I)0)*2,J*2+2)=0)+(I=0) THEN PUT@T(U,V),F0,PSET ELSE 980
950 IF (S(I*2+(I)0)*2,J*2)=1)*(I)0) THEN F(1)=5:PUT@T(U,V),F,PSET:F(1)=16
960 GOTO 980
970 IF S(I*2,J*2+2)*((S(I*2+(I)0)*2,J*2+2)=0)+(I=0)) THEN PUT@T(U,V),W0,PSET
980 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 2:IF D(SN,I,0)=0 GOTO 1010
990 PUT@T(D(SN,I,0)*8-8,D(SN,I,1)*8),D0,PSET,4
1000 S(D(SN,I,0)-1,D(SN,I,1))=2:S(D(SN,I,0),D(SN,I,1))=2
1010 NEXT
1020 FOR I=0 TO 2:C=11-CS(SN,I)*6
1030 FOR J=0 TO 2:FOR K=-1 TO 1:S(CX(SN,I)+K,CY(SN,I)-J)=1+2*CS(SN,I)
1040 NEXT:NEXT:CALL GP(CX(SN,I),CY(SN,I),C):NEXT
1050 IF B(SN,0)=0 GOTO 1080
1060 PUT@T(B(SN,0)*8-8,B(SN,1)*8),C,PSET
1070 S(B(SN,0)-1,B(SN,1))=5:S(B(SN,0),B(SN,1))=5
1080 FX=INT(RND*19)*2+1:FY=INT(RND*7)*2+3
1090 IF (ABS(FX-X)(5)*(ABS(FY-Y)(5) OR S(FX,FY)<>1 GOTO 1080
1100 IF SN-8 GOTO 1130 ELSE IF GF=0 GOTO 1130
1110 FOR I=4 TO 17:S(4,I)=1:S(5,I)=1:NEXT:PUT@T(32,136),F1,PSET,4
1120 LINE(32,136)-(47,139),PSET,0,BF
1130 FOR I=0 TO 1:FOR J=20 TO 40:LINE(X*8-J,Y*8-J)-STEP(J*2,J*2),XOR,2,BF
1140 NEXT:NEXT:COLOR 7:LOCATE 0,21:PRINT STRING$(40,"-");
1150 PRINT USING "—— CARDS ## — ROOM ## — LIFE ## ——";CR;SN+1;LF;
1160 PRINT STRING$(40,"-");:G=0:SX=X:SY=Y:RETURN
1170 '■■■|||||||||||||||| demo ||||||||||||||||||■■■
1180 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CLS:LINE(0,0)-(319,199),PSET,1,BF
1190 FOR I=0 TO 314:PSET(160+COS(I/100)*24,20-SIN(I/100)*10)
1200 LINE-(160+COS(I/100)*80,199),PSET,(I MOD 20=0)*-6:NEXT
1210 A$="m+10,+50m-20,+50d10bm+10,-35m+20,+40m-30,+60bm+20,-40m+5,+60"
1220 FOR I=0 TO 1:NOISE "zs0m10v14l1o1cv15","zv15s0m5o1l64"+STRING$(16,"c")
1230 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:PSET(50+I*190+K,I*-50+K),7-J*6:DRAW A$:NEXT:NEXT
1240 COLOR=(1,6)::::::::::::::::::COLOR=(1,1):NEXT
1250 NOISE "z":SCREEN 0:RESTORE 2010:COLOR 5:OUT 48,127:WHILE INKEY$<>"":WEND
1260 FOR I=0 TO 10:READ A$:LOCATE 20-LEN(A$)¥2,24:PRINT A$
1270 FOR J=0 TO 480:NEXT:FOR J=0 TO 10:PRINT:IF INKEY$>"" THEN SCREEN 2:GOTO 20
1280 FOR K=0 TO 500:NEXT:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT:SCREEN 2:GOTO 20
```

★ＯＦにハガキをだそうとネタを考えていたら，いつのまにかお母さんが，このハガキをだしていた。(兵庫県西宮市・石川としひろ11才)……【編：と書いておいたら，気のきいたお母さんがハガキをだしてくれたわけだ。】

```
1290 '████|||||████████||||| init ||||████████||||||█████
1300 CLS:CLEAR,&HDFFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40:SCREEN 2:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
1310 GP=&HE000:LOCATE 0,5:PRINT "Please wait.":IF PEEK(GP)=&H7E GOTO 1390
1320 GG=&HE060:FOR I=0 TO 33:I=I-(I=16)*10:S=0:READ A$:FOR J=0 TO 31
1330 A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):S=S+A:POKE &HE000+I*32+J,A:NEXT:READ A$
1340 IF VAL("&h"+A$)<>S THEN PRINT "Error ":END ELSE NEXT:DIM A(5):U=1:V=13
1350 FOR I=1 TO 3:CALL GP(U,V,I):FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 15
1360 GET@T(L,96+K*8)-(L,103+K*8),A,2^J:PUT@T(15-L+K*16+J*32,0),A,PSET,1
1370 GET@T(L,96+K*8)-(L,103+K*8),A,3:PUT@T(15-L+K*16+J*32,0),A,OR,1
1380 NEXT:NEXT:NEXT:POKE &HE067,(&HC0+I*64) MOD 256:CALL GG:NEXT:ERASE A
1390 DIM F(17),W(17),F0(17),F1(17),W0(17),DO(17),C(17),E(17),S(41,21)
1400 DIM D(9,2,2),B(9,2),M$(9),CX(9,2),CY(9,2),CS(9,2)
1410 DIM BG(1,103),U(9),V(9),A$(8)
1420 RESTORE 1790:FOR I=0 TO 7:READ A$:A$="00100010"+A$:FOR J=0 TO 17
1430 POKE VARPTR(F(0))+I*45+J*2,VAL("&h"+MID$(A$,J*4+3,2))
1440 POKE VARPTR(F(0))+I*45+J*2+1,VAL("&h"+MID$(A$,J*4+1,2)):NEXT:NEXT
1450 FOR I=0 TO 9:READ J:FOR K=0 TO J:FOR L=0 TO 2:READ D(I,K,L):NEXT:NEXT:NEXT
1460 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 2:READ B(I,J):NEXT:NEXT
1470 FOR I=0 TO 7:READ M$(I):NEXT:FOR I=0 TO 1:J=0
1480 READ A,B:FOR K=1 TO A:BG(I,J)=B:J=J+1:NEXT:IF J<104 GOTO 1480 ELSE NEXT
1490 RESTORE 1970:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 2:CS(I,J)=1:READ CX(I,J),CY(I,J)
1500 NEXT:NEXT:RANDOMIZE TIME/3:X=5:Y=3:SN=0:LF=20:CR=0:GF=0:GOTO 1180
1510 '████|||||████████||||| data ||||████████||||||█████
1520 '||||█████ put routine                                              check
1530 DATA 7E21B87ED5110800193D20FCD11A114001193D20FCEB0A2140E0014000093D20,09C1
1540 DATA FCCD51E03E11D30CD5011000EDB0EB01300109EB011000EDB087D30CD1011000,0CB2
1550 DATA EDB0EB01300109EB011000EDB0CD73E0C9F3DB22E603F604D33C3E03D30FFBC9,100E
1560 DATA CD51E02100801100E20140003E11D30CEDB000F3DB22E603D33C3E02D30FFBC9,0D6C
1570 '||||█████ character data
1580 DATA 0706020307 0F0F6FC060E0D89CFEF7F1FB73010307070F1FF7F7E1E0E0B87E1C,0E8F
1590 DATA 07070303050F0E7FC0E0E0F8FCFEF7B3FB73010307070F1FE7F7E1E0E0B87E1C,0F50
1600 DATA 070602030707070 7C060E0D89CFCFEF60B1F1F0303010303FAFEF4E0E0E0F0F8,0E5C
1610 DATA 07070303050706 07C0E0E0F8FCFCFEB60F1F1F0303010303EEFEF4E0E0E0F0F8,0F13
1620 DATA 0706020307070703C060E0D898F8F8F803030307070707 0FB8F0F0F8383C9EBC,0C14
1630 DATA 07070303050706 03C0E0E0F8F8F8F8F80303030707070 7FF8F0F0F8383C9EBC,0D53
1640 DATA 0060F9FF1818FF9F0060F8FF1818FF9F0600000000000000060000000000000000,0857
1650 DATA 0060994FE7E7F2990060984FE7E7F2990600000000000000060000000000000000,094D
1660 DATA 000000000007FFF0000000000000FEFFFCFFFFFFFFFFFF7F93FFFFFFFFFFFFFE,127B
1670 DATA 000000000007FF8000000000000FE018390B7F6B397A07F6D01715153770FFE,0AA6
1680 DATA 000100022E092613000050803050D8A2451B0A0C010A0000C864907440008000,06AE
1690 DATA 030F033F753E7DEC80D0F878EAFA2F5FFAF45F571E1F0B0137BE7CAEFCC0F0C0,101A
1700 '||||█████ round data
1710 DATA F8FFF8F888800808F888F8DDD8088888808 8D888D8FFD08000FFFFF0000F0C21,12FD
1720 DATA E1E03C3F0787F8F07F9E03F3C41E7800CF00FFFFFFF80383BFB83BFBDF9FBDF9,134A
1730 DATA FBDFDC1DFDC1C01FFFFFFFFFBFF00410DF5D71201178EFC22A05AE2F022A166A,10EE
1740 DATA 8D208F9AF27FF0F8000FE000FF800FF806FFFE603FE603FE7FF8000000FFFFF0,1192
1750 DATA 00007F98E7F99C0C1F80C5F80C19C0C18E0000092492FFFFB0000429C4E114E4,0E66
1760 DATA 6A650100F87DC543880E554240007 0FFFFF0000000200F05E01280D57DE16282,0CD5
1770 DATA D40821430CE00000FFFE0C103FF907FF3C3FF7F1FF3F9FF803FFE3FFFFFFF87F,1214
1780 DATA FFFFFFF0000000000000000F800088000880008800088000880000000000000000,078D
1790 DATA 7555BAAA555DAEEE77D7AFAA5D55AEEA5775ABABD75FAAEA5557BAA6D5D7BEEA
1800 DATA 0000FFEFFFEFFFEFFFEFFFEFFFEF0000EFFFEFFF6D55AAAA0000556DAAAA0000
1810 DATA 85882A2285882E2287882F228D882E2287882B2287882A2285882A2285882E22
1820 DATA 85882A2285882E2287882F229D882E225788AB21D78BAA26558FBA36D597BE6A
1830 DATA 0000FFEFFF6FFF2FFF8FFF2FFF8F0000EFFFEF896D22AA88000095AA0A080000
1840 DATA 00007DDF7DD37DDF7DD37DDF7DD37A2F7BEF7BED7AAD7B6F7417555526B20000
1850 DATA 0000F9CF05D0D5D705D405D405D0FA2F03E0F3E7FAAF0360F417055056B50000
1860 DATA 7FAB7FFF0000FF7E8342BB7EBB00AB7F2800BB7FB85F037CF85D037C7C5C7FFF
1870 DATA 2,5,1,71,37,1,41,3,17,31 ,1,21,5,90,35,15,50, 1,9,3,21,31,11,11
          ,1,3,1,10,39,11,2, 2,17,11,62,11,17,1,25,1,70, 1,19,11,20,3,1,1
          ,2,3,1,61,19,17,60,35,7,21, 1,5,1,80,35,17,0, 0,9,17,10, 0,19,1,60
1880 DATA 5,9,0,,,,,,,21,15,1,33,15,2,35,15,3,35,17,4,25,11,5,17,1,6,5,9,7
1890 DATA "ｿﾆﾉｰｶｿｯ#ｴﾛｨｨｨ","ｽｿｱｶﾄｰｶ","FSX#Rn##URP#Rn##UDP#Rn"
1900 DATA "Doo#uljKw1#ｵﾒｹﾚ#ｿｯｨﾃｳｳ#ｴｼﾜｨｨｨ","ｵｿﾄｱｶﾈｿｨｨｨ"
1910 DATA "ﾐﾆｹ#ﾈｿｨｨｨ","Doo#uljKw1#ﾆｵｿﾂｶﾄ#ﾏｷﾞﾆｻﾇ#ｳｵｿﾄｱ","Doo#uljKw111111111"
1920 DATA 4,119,4,127,4,94,12,89,4,119,4,127,4,94,12,89,4,119,4,127,4,94,12,89
```

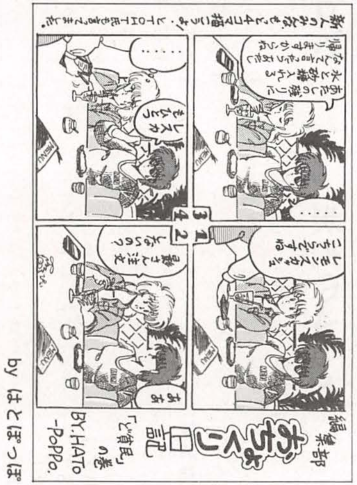
```
1930 DATA 2,94,1,89,1,94,1,106,1,94,2,106,1,1,1,94,1,106,1,94,1,106,1,94,1,106
1940 DATA 1,94,8,71,8,94, 24,1,4,239,4,250,4,190,12,179,4,239,4,250,4,190
1950 DATA 12,179,2,1,1,239,1,250,1,190,3,179,2,1,1,239,1,250,1,190,3,179
1960 DATA 2,1,1,239,1,250,1,190,3,179,2,1,1,239,1,250,1,190,3,179
1970 DATA 21,5,37,13,13,11, 35,13,3,3,13,5, 7,7,9,7,11,7, 1,17,29,15,39,3
1980 DATA 11,7,13,7,15,7, 9,3,11,5,9,7, 17,7,19,7,21,7, 5,11,15,13,37,15
1990 DATA 1,11,1,13,1,15, 1,7,3,7,9,17
2000 DATA 0,0,7,7,2,2,0,0,3,4,7,7,2,2,0,0
2010 DATA "THE TOWER","ONE DAY, A HUGE TOWER APPEARED."
          ,"PEOPLE THINK WHERE IT COMES FROM."
          ,"POLICEMANS ENTERED IT.","BUT THEY DID NOT RETURN."
2020 DATA "QUEEN SAID,destroy at once!"
          ,"YOU WERE CALLED BY QUEEN.","YOU MUST DESTROY TOWER."
          ,"FOR YOUR COUNTRY,PARENTS,AND LOVER."
2030 DATA "","PRESENTED FROM OxxxxSHIMI ......"
```

評…みんなの姿が目に浮かぶようじゃ(Dr.D)



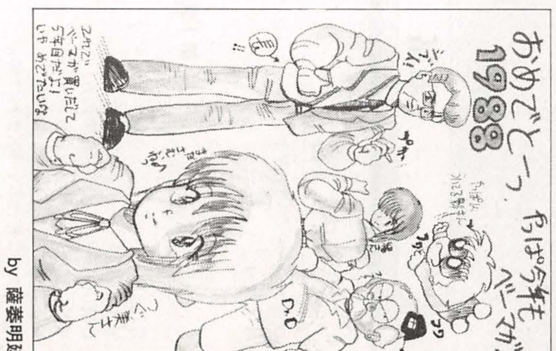

by IAA・MR

評…さすがつぐ美ちゃん，わかってらっしゃるの図!?(編)




by はとぽっぽ

評…みなさん，よろしくネ♥(つぐ美)




by 薩婆明延

★X68Kを買おうとして貯金していくと，あと20年はかかる。35才になってまでX68Kがほしいかなあ～と考えだした今日このごろです。(岩手県花巻市・橋本紀彦15才)……【編：20年後には今ある貯金で買えるでしょ。】

# PC-6001/mkⅡ/6601/SR(モード1, ページ1)用

# ポーカー



末冨　悟

## 内　容

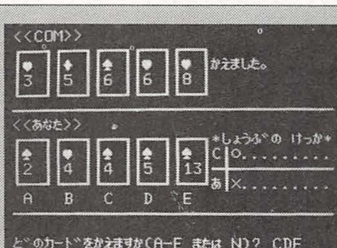
コンピュータと対戦するポーカー・ゲームです。

## ゲームの方法

はじめにカードが配られるので，いらないカードを捨てて，役を作っていきます。

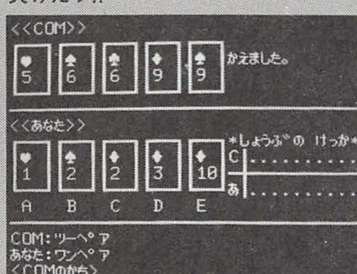
《第1表》主な変数

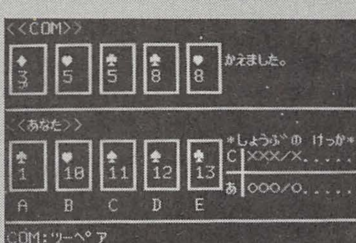
| 変数 | 内容 | 変数 | 内容 |
|---|---|---|---|
| C(52) | 全部のカード | Y | 役の番号 |
| YA$(11) | 役のデータ | UR | 相手のカードの裏判定 |
| CM(5) | 相手のカード | WK$ | カードのわく |
| MY(5) | 自分のカード | ST | ストレート |
| K(5), L(5) | 役の判定 | FL | フラッシュ |
| MK(5), CK(5) | 引きわけ判定 | RS | ロイヤル・ストレート |
| BL$ | ベル | CA | 引いたカードの数 |
| KE | 試合の回数 | CO | 相手の捨てたカードの数 |
| PO | 得点 | | |




▲《写真1》まずカードを変えます。思い切って大穴狙い!

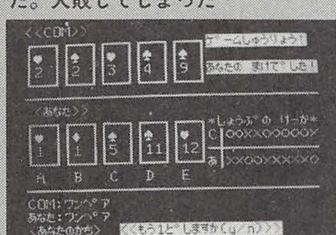
▼《写真2》相手はツーペアだった!! 負けたゾ!!




▲《写真3》でた!!ロイヤル・ストレート!!点数がないのが残念

▼《写真4》まだまだ腕が未熟でした。大敗してしまった




## プログラムについて

カードを捨てるときは，AとかBCEというふうに，一度に入力します。また，捨てたくないときは，Nを入力します（それぞれ小文字でもよい）。

PC－6001のモード(1～4)で，ページは1にしてください（2以上でもよい）。

マークの強さは，♠♥♣♦の順です。

## さいごに

“HIT RETURN KEY”とでているときに，Ⓟのキーを押すと，相手のカードが見えます。

役が同じになったときは，数の大きいほうの勝ちになります。

ポーカーのプログラム・リスト

```
100 REM●●●●●●●●●●●●しょきせってい●●●●●●●
110 CLEAR 500:SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0:COLOR 1,1,1:CLS
120 DIM C(52),YA$(11),CM(5),MY(5),K(5),L(5),MK(5),CK(5)
130 FORI=1TO11:READ YA$(I):NEXT
140 KE=1:PO=0:BL$=CHR$(7)+CHR$(7):PRINT "<<COM>>"
150 FOR J=0 TO 1:LOCATE 0,J*7+5
160 FOR I=0 TO 31:PRINT "-";:NEXT:NEXT
170 LOCATE 0,6:PRINT "<<あなた>>"
180 LOCATE 20,7:PRINT "*しょうぶ の けっか*"
190 LOCATE 20,8:PRINT "C|.........."
200 LOCATE 20,9:PRINT "-+-----------"
210 LOCATE 20,10:PRINT"あ|.........."
220 LOCATE 1,11:PRINT "A   B   C   D   E"
230 CONSOLE 13,3:COLOR 2
240 LOCATE 7,13:PRINT "<<< ポーカー・ゲーム >>>"
250 LOCATE 9,15:PRINT "HIT RETURN KEY";:COLOR 1
260 I$=INKEY$:A=RND(1)
270 IF I$=CHR$(13) THEN UR=0:GOTO 310
280 IF I$="P" OR I$="p" THEN UR=1:GOTO 310
```

★まじめなことです。プログラムをカセットで送るには何円切手をはればいいのですか？（鳥取市・Ⓟビール）
……【編：通常，カセットの場合は170円切手でだいじょうぶです。送るときはちゃんとケースに入れてネ。】

```
290 GOTO 260
300 REM●●●●●●●●●●●カード゛せってい●●●●●●
310 CLS:PRINT "カード゛を まぜ゛ています。":BL$:LOCATE 0.1:PRINT SPC(128)
320 FOR I=7 TO 10:LOCATE 0.I:PRINT SPC(20):NEXT
330 CA=11:A=1:M=16
340 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 13
350 C(A)=M+I:A=A+1:NEXT:M=M+M:NEXT
360 FOR I=1 TO 52:J=INT(RND(1)*52)+1
370 ZZ=C(I):C(I)=C(J):C(J)=ZZ:NEXT
380 FOR I=1 TO 5:CM(I)=C(I*2-1):MY(I)=C(I*2):NEXT:GOSUB 800
390 REM●●●●●●●●●●●カード゛とりかえ●●●●●●
400 LOCATE 0.15:PRINT "ど゛のカード゛をかえますか(A-E または N)":BL$::A$=""
410 INPUT A$:IF A$="" THEN 400
420 IF A$="N" OR A$="n" THEN490
430 L=LEN(A$):FOR I=1 TO L
440 Y=ASC(MID$(A$,I,1)):Y=Y-(96+(Y<96)*32)
450 IF Y<1 OR Y>5 THEN 470
460 MY(Y)=C(CA):CA=CA+1
470 NEXT:GOSUB 800
480 REM●●●●●●●●●●●あいて(COM)●●●●●●
490 LOCATE 20.2:PRINT "かんが゛えています。":BL$:GOSUB 1350
500 FOR I=1 TO 5:K(I)=CM(I) AND 15:L(I)=CM(I)-K(I):NEXT
510 GOSUB 920:CO=0
520 IF Y=>8 AND Y=<11 THEN ON Y-7 GOSUB 1160.1210.1260.1330
530 LOCATE 20.2:IF CO=0 THEN PRINT "かえません。    ":BL$:GOTO 560
540 IF UR=0 THEN PRINT "かえました。    ":BL$:GOTO 560
550 PRINT CO:"まい かえた。 ":BL$
560 UR=1:GOSUB 1350:GOSUB 800
570 REM●●●●●●●●●●●やくのけっか●●●●●●●●
580 FOR I=1 TO 5:K(I)=CM(I) AND 15:L(I)=CM(I)-K(I):NEXT:GOSUB 920
590 LOCATE 0.15:PRINT "COM:":YA$(Y):BL$:Y1=Y
600 FOR I=1 TO 5:K(I)=MY(I) AND 15:L(I)=MY(I)-K(I):NEXT:GOSUB 920
610 PRINT "あなた:":YA$(Y):BL$:CR$=CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$(31)
620 IF Y<Y1 THEN PRINT "<あなたのかち>"::A$="X"+CR$+"o":PO=PO+1
630 IF Y>Y1 THEN PRINT "<COMのかち>"::A$="o"+CR$+"X":PO=PO-1
640 IF Y=Y1 THEN GOSUB 1400
650 LOCATE 21+KE,8:PRINT A$:BL$
660 COLOR 2:LOCATE 10,15:PRINT "<<HIT RETURN KEY>>"::COLOR 1
670 KE=KE+1:IF KE<11 THEN 260
680 LOCATE 20,2:PRINT SPC(10)
690 COLOR 2:LOCATE 20.1:PRINT "ケ゛-ムしゅうりょう!":BL$;BL$:LOCATE 20.3
700 IF PO>0 THEN PRINT "あなたの かちて゛した!"
710 IF PO=0 THEN PRINT "いいしょうぶ゛て゛した!"
720 IF PO<0 THEN PRINT "あなたの まけて゛した!"
730 LOCATE 10.15:PRINT "<<もう1ど゛しますか(y/n)>>"::COLOR 1
740 I$=INKEY$
750 IF I$="Y" OR I$="y" THEN CONSOLE 0.16:CLS:GOTO 140
760 IF I$="N" OR I$="n" THEN CONSOLE 0.16.1,1:END
770 GOTO 740
780 REM●●●●●●●●●●●サブ゛・ルーチン●●●●●●
790 REM●●●●●●●●●●●カード゛ひょうじ゛1●●●●
800 CR$=CHR$(29):CR$=CR$+CR$+CR$+CR$+CHR$(31):X=0
810 WK$="┌──┐"+CR$+"|  |"+CR$+"|  |"+CR$+"└──┘"
820 FOR I=1 TO 5:LOCATE X.1:PRINT WK$:LOCATE X+1,2
830 LOCATE X.1:PRINT WK$:LOCATE X+1,2
840 IF UR=0 THEN PRINT "ラ";CHR$(31);"6":GOTO 860
850 A=CM(I):GOSUB 890:PRINT C$
860 A=MY(I):GOSUB 890:LOCATE X.7:PRINT WK$:LOCATE X+1.8
870 PRINT C$:X=X+4:NEXT:RETURN
880 REM●●●●●●●●●●●カード゛ひょうじ゛2●●●●
890 B=A AND 240:C$=CHR$(127-(B=>16)-(B=>32)-(B=>64)-(B=128))
900 C$=C$+CHR$(29)+CHR$(31)+MID$(STR$(A AND 15).2):RETURN
910 REM●●●●●●●●●●●やくのはんてい●●●●●●●●
920 Y=0:ST=0:IF K(1)<>1 THEN 980
930 IF K(2)<>2 THEN 990
940 Z=(K(3)<>3):Z1=(K(4)<>4)
950 IF Z THEN ST=(K(3)=11)*(K(4)=12)*(K(5)=13):GOTO 990
960 IF Z1 THEN ST=(K(4)=12)*(K(5)=13):GOTO 990
970 ST=(K(5)=5)+(K(5)=13):GOTO 990
980 ST=(K(2)=K(1)+1)*(K(3)=K(2)+1)*(K(4)=K(3)+1)*(K(5)=K(4)+1)
990 FL=(L(1)=L(2))*(L(2)=L(3))*(L(3)=L(4))*(L(4)=L(5))
1000 RS=-((K(1)=1)*(K(2)=10)*(K(3)=11)*(K(4)=12)*(K(5)=13))
1010 IF FL=1 AND RS=1 THEN Y=1:GOTO 1130
1020 IF RS=1 THEN Y=5:GOTO 1130
1030 IF FL=1 AND ST<>0 THEN Y=2:GOTO 1130
1040 IF ST THEN Y=6:GOTO 1130
1050 IF FL THEN Y=7:GOTO 1130
1060 A=(K(1)=K(2))*(K(4)=K(5))*((K(2)=K(3))+(K(3)=K(4)))
1070 IF A THEN Y=4:GOTO 1130
1080 IF (K(1)=K(4)) OR (K(2)=K(5)) THEN Y=3:GOTO 1130
1090 A=(K(1)=K(3))+(K(2)=K(4))+(K(3)=K(5)):IF A THEN Y=8:GOTO 1130
1100 A=((K(1)=K(2))+(K(2)=K(3)))*((K(3)=K(4))+(K(4)=K(5)))
1110 IF A THEN Y=9:GOTO 1130
1120 Y=11+(K(1)=K(2))+(K(2)=K(3))+(K(3)=K(4))+(K(4)=K(5))
1130 RETURN
1140 REM●●●●●●●●●●●COMのて●●●●●●●●
1150 REM●●●●●●●●●●●スリーカード゛のとき●●●
1160 IF K(1)=K(3) THEN CM(4)=C(CA):CM(5)=C(CA+1):GOTO 1190
1170 IF K(2)=K(4) THEN CM(1)=C(CA):CM(5)=C(CA+1):GOTO 1190
1180 CM(1)=C(CA):CM(2)=C(CA+1)
1190 CA=CA+2:CO=2:RETURN
1200 REM●●●●●●●●●●●ツーペ゜アのとき●●●●●
1210 IF K(1)<>K(2) THEN CM(1)=C(CA):GOTO 1240
1220 IF K(4)<>K(5) THEN CM(5)=C(CA):GOTO 1240
1230 CM(3)=C(CA)
1240 CA=CA+1:CO=1:RETURN
1250 REM●●●●●●●●●●●ワンペ゜アのとき●●●●●
1260 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5
1270 IF (K(I)=K(J)) AND (I<>J) THEN A1=I:A2=J
1280 NEXT:NEXT
1290 FOR I=1 TO 5
1300 IF (I<>A1) AND (I<>A2) THEN CM(I)=C(CA):CA=CA+1
1310 NEXT:CO=3:RETURN
1320 REM●●●●●●●●●●●ブ゛タのとき●●●●●●●
1330 FOR I=1 TO 5:CM(I)=C(CA):CA=CA+1:NEXT:CO=5:RETURN
1340 REM●●●●●●●●●●●カード゛ならべ゛かえ●●●
1350 FORJ=1TO4:FORI=1TO4:A=I+1
1360 IF (CM(I) AND 15)>(CM(A) AND 15) THEN Z=CM(I):CM(I)=CM(A):CM(A)=Z
1370 IF (MY(I) AND 15)>(MY(A) AND 15) THEN Z=MY(I):MY(I)=MY(A):MY(A)=Z
1380 NEXT:NEXT:RETURN
1390 REM●●●●●●●●●●●ひきわけのとき●●●●●●
1400 A1=0:A2=0:AA=0
1410 FOR I=1 TO 5:MK(I)=MY(I) AND 15:CK(I)=CM(I) AND 15:NEXT
1420 ON Y GOSUB 1490.1530.1560,1580.1510.1510.1490.1560,1580,1610
1430 IF Y<>1 AND Y<>2 AND Y<>7 THEN AA=(A1>A2)-(A1<A2)
1440 IF AA=-1 THEN PRINT "<あなたのかち>"::A$="X"+CR$+"o":PO=PO+1
1450 IF AA=1 THEN PRINT "<COMのかち>"::A$="o"+CR$+"X":PO=PO-1
1460 IF AA=0 THEN PRINT "<ひきわけ!!>"::A$="/"+CR$+"/"
1470 RETURN
1480 REM●●●●●●●●●●●やく1,7●●●●●●●●
1490 A1=MY(1)-MK(1):A2=CM(1)-CK(1):AA=(A1<A2)-(A1>A2):RETURN
1500 REM●●●●●●●●●●●やく5.6●●●●●●●●
1510 FOR I=1 TO 5:A=I:GOSUB1670:A1=A1+AM:A2=A2+AC:NEXT:RETURN
1520 REM●●●●●●●●●●●やく2●●●●●●●●●
1530 GOSUB 1510:AA=(A1>A2)-(A1<A2):IF AA=0 THEN GOSUB 1490
1540 RETURN
1550 REM●●●●●●●●●●●やく3,8●●●●●●●●
1560 A=3:GOSUB 1670:A1=AM:A2=AC:RETURN
1570 REM●●●●●●●●●●●やく4,9●●●●●●●●
1580 A1=0:A2=0:FOR I=2TO4 STEP2
1590 A=I:GOSUB 1670:A1=A1+AM:A2=A2+AC:NEXT:RETURN
1600 REM●●●●●●●●●●●やく10●●●●●●●●●●
1610 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5
1620 IF (MK(I)=MK(J)) AND (I<>J) THEN A1=I
1630 IF (CK(I)=CK(J)) AND (I<>J) THEN A2=I
1640 NEXT:NEXT
1650 A1=MK(A1)-(MK(A1)=1)*13:A2=CK(A2)-(CK(A2)=1)*13:RETURN
1660 REM●●●●●●●●●●●1をつよくする●●●●●●
1670 AM=MK(A)-(MK(A)=1)*13:AC=CK(A)-(CK(A)=1)*13:RETURN
1680 REM●●●●●●●●●●●やくのデ゛ータ●●●●●●
1690 DATA ロイヤルストレートフラッシュ,ストレートフラッシュ,フォーカード゛,フルハウス,ロイヤルストレート
1700 DATA ストレート,フラッシュ,スリーカード゛,ツーペ゜ア,ワンペ゜ア,ブ゛タ
```




by ATRO

評…非常にユニーク(編)



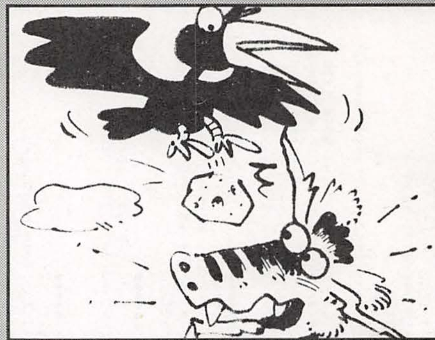

by ヘビロンHAKUBA

評…しぶい(影)

★マンガ本のドラえもんでは，のび太の部屋の出入口はドアだが，アニメではふすまになっている。だから，完璧にマッピングは無理だ。(茨城県那珂郡・切16才)……【編：なかなかするどい意見がでてきましたネ。】

# PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

# ワサワサ



高野　幸寿

## ★おはなし

あなたはワサワサ君です。海の中からでてくる藻(も)や首長竜をやっつけて島の平和を守りましょう。

## ★あそびかた

あなたはワサワサ君を操作して島を占領してくる敵たちをやっつけ，平和を守ってください。

ワサワサ君はカーソル・キーの⇐⇒で左右に移動し，⇓で島の上空（画面の右はじ）にいるときは岩を拾い，海の上にいて，岩を持っているときは岩を落とします。この落とした岩で敵をやっつけてください。ただし，岩は重いので一度に一つしか持てません。

敵には藻と首長竜そしてカミナリ雲がいます。

藻は海底から伸びてきて海上にでようとします。得点は長さ×5点です。

首長竜は画面左端からでてきて島へとやってきます。もし，首長竜にカミナミ雲のカミナリが当たると首長竜は狂暴になりスピード・アップします。得点は普通のときが50点，狂暴なときが200点です。

カミナリ雲は突然上空に現れ，カミナリを落とし消滅します。カミナリ雲は倒せません。

こうして太陽が沈むまで敵から島を守るとラウンド・クリアでボーナスが入りつぎの日へと進みます。日が進むごとに敵たちのスピードが少しあがりむずかしくなっていきます。10日間島を守ればギブアップなのでガンバってください。

ワサワサ君は藻が海上にでたり，首長竜に島を取られたり，カミナリに撃たれたりした場合死んでしまい，命は一つなのでゲーム・オーバーです。

ゲーム中にあることをすると隠れボーナスや隠れキャラがでるので捜してみてください。

## ★おしまいに

前回の『BUBBLE』が長かったので，今回は短くまとめたつもりですが…。

それにともなってキャラはほとんど組み合わせで作ったのでキレイではないが，私自身なかなかかわいくできたと思っています。

プログラムは単純なのでREMを参考にすればすぐわかると思います。変数表をつけておきます。

最後に「秋高無線部万歳！」以上…。

**《第1表》変数表**

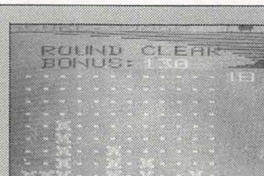
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| M$, X, W, DX | 自分のキャラ，X座標，羽の動きのフラグ，Xの増減 |
| B$, BX, BY, IS | 岩のキャラ，X座標，Y座標，持っているかのフラグ |
| P$, PX, PF | 首長竜のキャラ，X座標，狂暴になっているかのフラグ |
| C$, CX, CF | カミナリ雲のキャラ，X座標，カミナリを落とすためのフラグ |
| S$, TX, TL | 太陽のキャラ，X座標，時間 |
| C1$, C2$, C3$ | コメント関係 |
| R, R1, R2 | ラウンド関係 |
| S, ST | キー入力関係 |
| SC, SC$, PO | スコア関係 |
| K$, YL | 藻のキャラ，Y座標 |
| その他 | 汎用 |



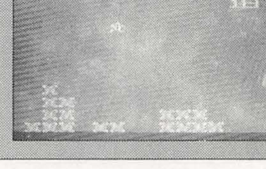
▲《写真1》ゲーム・スタート！まず，島で岩を取ろう



▼《写真2》こうやって岩を落として攻撃だ!!




▲《写真3》太陽が沈めばラウンド・クリアだ!!



▼《写真4》ウーン？これはもしかして隠れキャラでは？

★ぼくは，この前ソーサリアンを買ったがパソコンを持っていないので友達の家でずうずうしくプレイしている。（北海道旭川市・小谷賢治16才）……【編：そのうち，サングラスをかけ，マスクをするようになるゾ!!】

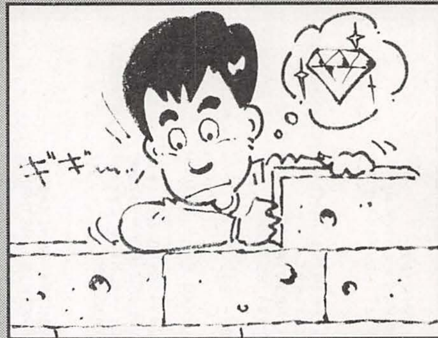
## ワサワサのプログラム・リスト

```
1 REM ++     WASA WASA      ++
2 REM ++  PC-6001 16K 2PAGE  ++
3 REM ++    YukiJU-Takano    ++
10 DIMY(12):PLAY"v13t170l32","t170","v15t170":SOUND7,234
20 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:COLOR1,1,1:CLS
30 A$=CHR$(29):S$="●":B$=S$+A$+"#":M$(0)="^ν^":M$(1)="-ν-"
40 K$="X"+A$+"<"+A$+">":C$=B$+A$+"[":P$="["+A$+"´"+A$+CHR$(34)
50 I$="^"+A$+"π"
60 C1$="GAME STRAT":C2$="ROUND CLEAR":C3$="GAME OVER!"
70 REM ●●● しょき せってい 1 ●●●●●●●●
80 GOSUB1120:SC=0:SC$="00000":R=0
90 REM ●●● しょき せってい 2 ●●●●●●●●
100 COLOR,3:CLS:FORI=1TO12:Y(I)=15:NEXT:R=R+1:IFR=11THEN990
110 LOCATE12,4:COLOR2:PRINTR:"B":R1=42-(R*2):R2=11-INT(R/2)
120 LINE(0,192)-(256,178),4,BF
130 LINE(0,0)-(256,45),1,BF:LINE(208,40)-(256,45),4,BF
140 LINE(208,44)-(240,40),1:PAINT(208,40),1,1
150 COLOR3:LOCATE0,0:PRINT"SCORE:";SC$;"  [ ]"
160 LOCATE12,2:COLOR2:PRINTM$(1):COLOR4:LOCATE0,2:PRINTS$
170 PLAY"l8o4deo5deo6del32","r2.","l8o3deo4deo5de"
180 LOCATE2,2:COLOR3:PRINTC1$:FORI=0TO500:NEXT
190 LOCATE0,2:COLOR1:PRINTS$:LOCATE1,1:COLOR4:PRINTS$
200 LOCATE2,2:COLOR1:PRINTC1$
210 X=12:TX=1:PX=0:IS=0:CF=0:CX=0:PF=0:TI=0:W=1
220 REM ●●● メイン ルーチン ●●●●●●●●●●●
230 S=STICK(ST):DX=(S=7)-(S=3):IFX+DX>12ORX+DX<0THENDX=0
240 IFS=5THENGOSUB480
250 LOCATEX,2:COLOR1:PRINTM$(W):X=X+DX:W=1-W
260 LOCATEX,2:COLOR2:PRINTM$(W)
270 TI=TI+1:IFTI=20THENTI=0:GOSUB790:IFTX=14GOTO820
280 A=INT(RND(1)*R1)-1:CF=CF+(CF>0):IFCF=1THEN390
290 IFA>14ANDPF=0THEN230
300 IFA<21ANDA>12THEN350
310 IFA<1THEN370
320 IFA>20THEN230
330 PLAY"o6f":Y(A)=Y(A)-1:IFY(A)=3THEN1040
340 COLOR2:LOCATEA,Y(A):PRINTK$:GOTO230
350 LOCATEPX,3:COLOR1:PRINTP$:PX=PX+1:IFPX=13THEN1050
360 LOCATEPX,3:COLOR4-PF:PRINTP$:GOTO230
370 IFCF>0THEN230
380 CF=R2:CX=INT(RND(1)*11)+1:LOCATECX,1:COLOR2:PRINTC$:GOTO230
390 C=2:GOSUB450:FORI=15TO1STEP-1:SOUND6,44+I*2:SOUND9,I:NEXT
400 SOUND9,0:C=1:GOSUB450:IFCX>=XANDCX<X+3THEN1050
410 LOCATECX,1:COLOR1:PRINTC$:CF=0
420 IFCX=PXTHENPF=2:LOCATEPX,3:COLOR2:PRINTP$
430 CX=0:GOTO230
440 REM ●●● かみなり SUB ●●●●●●●●●●●
450 XL=CX*16:LINE(XL+8,24)-(XL+4,29),C
460 LINE-(XL+6,31),C:LINE-(XL+2,35),C:RETURN
470 REM ●●● カーソル した SUB ●●●●●●●
480 IFX=12ANDIS=0THEN520
490 IFX<12ANDISTHEN540
500 RETURN
510 REM ●●● いし GET SUB ●●●●●●●●●
520 IS=1:LOCATE14,0:COLOR4:PRINTB$:PLAY"o5eg":RETURN
530 REM ●●● いし らっか SUB ●●●●●●●●●
540 IS=0:LOCATE14,0:COLOR1:PRINTB$:BX=X+1:BY=3:SOUND1,0
550 LOCATEBX,3:COLOR4:PRINTB$:SOUND0,23:SOUND8,15
560 IFY(BX)=4THENSOUND8,0:PLAY"o5co6d":GOTO640
570 IFBX=PXTHENSOUND8,0:PLAY"o5ccde":GOTO690
580 LOCATEBX,3:COLOR1:PRINTB$:BY=4
590 SOUND0,BY+20:LOCATEBX,BY:COLOR4:PRINTB$
600 IFY(BX)=BY+1THENSOUND8,0:PLAY"o5co6d":GOTO640
610 LOCATEBX,BY:COLOR3:PRINTB$:BY=BY+1:IFBY=14THEN670
620 GOTO590
630 REM ●●● も しょうめつ SUB ●●●●●●●●
640 COLOR3:FORI=Y(BX)TO14:LOCATEBX,I:PRINTK$:NEXT:A=(CX=X+1)*15
650 PO=(15-Y(BX))*(5-A):GOSUB950:Y(BX)=15
660 IFBY=3THENBY=4:LOCATEBX,3:COLOR1:PRINTB$
670 SOUND8,0:LOCATEBX,BY:COLOR3:PRINTB$:RETURN
680 REM ●●● KUBI しょうめつ SUB ●●●●
690 LOCATEBX,3:COLOR1:PRINTB$;CHR$(29);P$
700 IFPX=TXANDPF=2THENGOSUB730
710 PO=50+PF*75-(CX=PX)*50:GOSUB950:PX=0:PF=0:RETURN
720 REM ●●● ??? ●●●●●●●●●●●●●●●●
730 PF=6:FORI=4TO14-PX:FORJ=1TO12:LX=J*16-16:LY=I*12
740 LINE(LX,LY)-(LX+30,LY+11),3,BF:COLOR2:PLAY"o7cd"
750 LOCATEJ,I:PRINTI$:NEXT:LINE(LX,LY)-(LX+30,LY+11),3,BF:NEXT
760 FORI=1TO12:IFY(I)<=15-PXTHENY(I)=15-PX
770 NEXT:RETURN
780 REM ●●● SUN MOVE SUB ●●●●●●
790 C=1-(CX=TX):LOCATETX,1:COLORC:PRINTS$:TX=TX+1
800 C=4+(CX=TX)*2:LOCATETX,1:COLORC:PRINTS$:RETURN
810 REM ●●● ROUND CLEAR SUB ●●●
820 LOCATEX,2:COLOR1:PRINTM$(W):LOCATEPX,3:PRINTP$
830 LOCATECX,1:PRINTC$:FORI=0TO200:NEXT:LOCATE14,1:PRINTS$
840 LOCATE15,2:COLOR4:PRINTS$
850 FORI=0TO200:NEXT:LOCATE15,2:COLOR1:PRINTS$
860 LOCATE15,3:COLOR4:PRINTS$
870 A=20:FORI=39TO11STEP-2:LINE(260-A,I)-(256,I),4:A=A*1.2
880 NEXT:LOCATE2,2:COLOR4:PRINTC2$
890 LOCATE2,3:PRINT"BONUS:"
900 COLOR2:FORI=1TO12:FORJ=4TOY(I)-1:IFY(I)=4THEN920
910 LOCATEI,J:PRINT"・":PO=PO+R:PLAY"o6c64"
920 NEXT:NEXT:LOCATE7,3:PRINTPO:GOSUB950
930 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO100
940 REM ●●● SCORE SUB ●●●●●●●●●●
950 LOCATE6,0:COLOR1:PRINTSC$:SC=SC+PO:A$=STR$(SC):A=LEN(A$)-1
960 SC$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(A$,A),5)
970 LOCATE6,0:COLOR3:PRINTSC$:RETURN
980 REM ●●● GIVE UP ! ●●●●●●●●●●
990 COLOR4,1:CLS:LOCATE4,4:PRINT"GIVE UP !"
1000 PLAY "m9999l1o5fe2f2gdm7000l32","r1","l1o3fe2f2gd"
1010 A=1:FORI=0TO8:LOCATE6,9:COLOR1:PRINTM$(A):A=1-A
1020 LOCATE6,9:COLOR2:PRINTM$(A):FORJ=0TO500:NEXT:NEXT:GOTO1090
1030 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●
1040 LOCATEA,3:COLOR2:PRINTK$
1050 LOCATEX,2:COLOR1:PRINTM$(XAND1)
1060 A=1:FORI=1TO20:LOCATEX,2:COLOR1:PRINTM$(A):A=1-A:J=70+A*5
1070 PLAY"n=j;":LOCATEX,2:COLOR2:PRINTM$(A):NEXT
1080 LOCATEX,2:COLOR1:PRINTM$(A):LOCATEX,3:COLOR2:PRINT"_ν_"
1090 FORI=1TO4:LOCATE3,12:COLORI:PRINTC3$:IFSTRIG(ST)=1THEN80
1100 NEXT:GOTO1090
1110 REM ●●● DEMO ●●●●●●●●●●●●●●
1120 COLOR,1:CLS:LOCATE3,1:COLOR3:PRINT"WASA WASA":A=0
1130 FORI=0TO2:LOCATE6,9:COLOR1:PRINTM$(A):A=1-A
1140 LOCATE6,9:COLOR2:PRINTM$(A):FORJ=0TO2
1150 FORK=0TO30:NEXT:IFSTRIG(J)=1THENST=J:RETURN
1160 NEXT:NEXT:GOTO1130
```

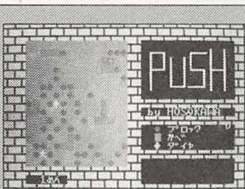
★静岡には「パソコンアタッククラブ」というラジオ番組があります。(静岡県藤枝市・高島　正14才)……【**影**：私もぜひその番組に参加したいなー！パソコンをぶっ壊す番組なんでしょ。それ？**編**：ぜったいちがいますよ。】

# PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ4)用

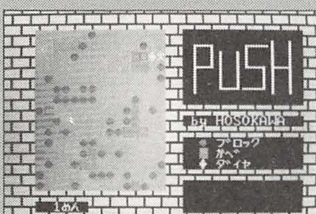
# PUSH（プッシュ）



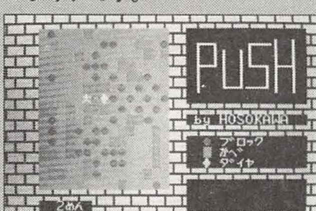

細川　博史



▲《写真1》ゲーム・スタート！◇をうまく運ぼう



▲《写真2》これを入れればラウンド・クリアです。



▲《写真3》2面は簡単なようでむずかしいゾ!!

①大(白)……プレイヤーです。

②●(赤)……ブロックです。一つだけなら押すことができます。

③◇(黄)……ダイヤです。ブロックと同じく一つだけなら押すことができます。

④■(青)……壁です。押せません。

《第1図》キャラクター紹介

## ◎遊びかた

画面の表示後しばらくして，コンピュータが，「スタート！」と言うので，それからゲームをはじめください。

ブロックを押しのけながら，ダイヤをゴールまで運ぶとクリアです。"大"はカーソル・キーで上下左右の4方向に

《第1表》変数表

| | | | |
|---|---|---|---|
| I，J | 雑用 | | 標に加算する数 |
| X，Y | プレイヤーの仮想画面上の座標 | YP( ) | プレイヤー移動時にY座標に加算する数 |
| AX，AY | プレイヤーの実際の画面上の座標 | PX，PY | 最初のプレイヤーの座標 |
| | | C( ) | キャラクターの色 |
| D(X，Y) | 仮想の画面 | C$( ) | キャラクター |
| XP( ) | プレイヤー移動時にX座 | M | 面数 |

※　0…空白，1…ブロック，2…ダイヤ，3…壁，4…ゴール

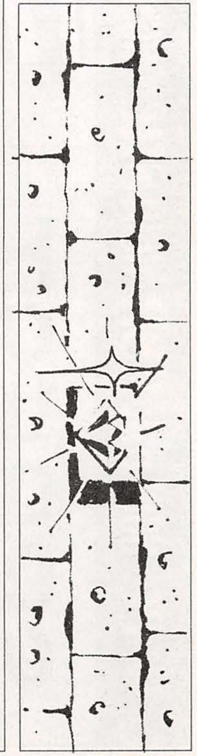
PUSHのプログラム・リスト

```
10 REM********************************
20 REM*          PUSH                *
30 REM********************************
40 CLEAR:CONSOLE,,0,0:CLS:GOTO740
60 REM*****STICK******************
70 I=STICK(0):IFI=0THEN470
80 FX=X+XP(I):FY=Y+YP(I)
90 IFD(FX,FY)=0THENGOSUB130:GOTO60
100 IFD(FX,FY)=1THEN180
110 IFD(FX,FY)=2THENF=1:GOTO180
120 GOTO70
130 REM*****MOVE******************
140 LOCATEAX,AY:COLOR16,11,1:PRINT" ";
150 AX=FX+4:AY=FY+1:X=FX:Y=FY
160 LOCATEAX,AY:COLOR16:PRINT"大";
170 RETURN
180 REM*****JADGE*****************
190 SX=FX+XP(I):SY=FY+YP(I)
200 J=D(SX,SY):IFJ=0THEN230
210 IFF=1ANDJ=4THENF1=1:GOTO230
220 F=0:GOTO70
230 REM*****OBJECT****************
240 EX=FX+4:EY=FY+1:RX=SX+4:RY=SY+1
260 LOCATEEX,EY:PRINT" ";
270 I=1:IFF=1THENI=2
280 LOCATERX,RY:COLORC(I):PRINTC$(I);
290 GOSUB130:PLAYM$:D(FX,FY)=0:D(SX,SY)=I:F=0:IFF1=1THEN350
300 GOTO60
350 REM*****CLEAR*****************
380 F=0:F1=0:LOCATE22,17:COLOR16,1,1:PRINTM:"めんクリア!!!"
390 TALK"F2 +KURIA-.":PLAY"O4L16CDEFGABO5C4"
400 FORI=2TO16:LOCATE5,I:PRINTSPC(15):NEXT:LOCATE22,17:PRINTSPC(12);
410 IFF2=1THENF2=0:GOTO500
420 IFM<5THEN600
440 REM****END*******************
450 LOCATE5,9:PRINT"CONGRATULATIONS";
455 TALK"F2 +OMEDE +TO-."
460 PLAY"L16O5CO4ABGO5CO4BAGO5C8O4B8O5C4":FORI=1TO500:NEXT:END
470 REM****GIVE******************
480 IFSTRIG(0)=0THEN60
490 LOCATE23,17:COLOR16,1,1:PRINT"GIVE UP!!!";:TALK"F2 GIBU AQPU."
495 F2=1:AX=PX+4:AY=PY+1:GOTO400
```

★僕は大学のコンパのときに芸が何もないので困っています。どうか影さん，何かいい芸を教えてください。(東京都目黒区・尾矢？19才)……【影：それでは…。編：まさか，忍者くんやバブルンじゃないでしょうネェ？影：…。】

動きます（斜めには動きません）。ギブアップはスペース・キーです。５面まであります。

★　★



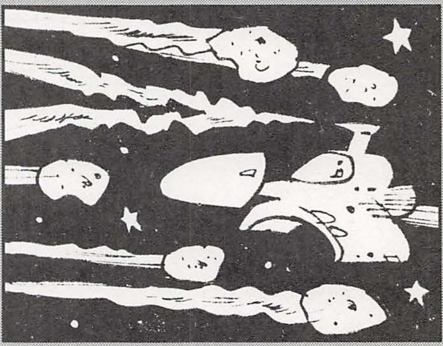
```
500 FORY=1TO15:FORX=1TO15:D(X,Y)=DE(X,Y):NEXT:NEXT
510 REM*****SCREEN*****************
520 LOCATE6,18:COLOR16,1,1:PRINTM;
540 FORY=1TO15:FORX=1TO15:EX=X+4:EY=Y+1
550 I=D(X,Y):J=11:IFI=3THENJ=13
560 LOCATEEX,EY:COLORC(I),J,1:PRINTC$(I);:NEXT:NEXT
580 LOCATEAX,AY:COLOR16,11,1:PRINT"大";
585 FORY=1TO15:FORX=1TO15:DE(X,Y)=D(X,Y):NEXT:NEXT
590 LOCATE23,17:COLOR16,1,1:PRINT"START!":TALK"F2 SUTA-TO."
595 X=PX:Y=PY:LOCATE23,17:PRINTSPC(6):COLOR1,11,1:GOTO60
600 REM*****READ*******************
610 M=M+1:IFM=1THENRESTORE1195
720 FORY=1TO15:FORX=1TO15:READD(X,Y):NEXT:NEXT:READPX,PY
730 AX=PX+4:AY=PY+1:GOTO510
740 REM*****START******************
750 CLEAR:DIM D(16,16),DE(16,16)
760 FORI=1TO7STEP2:READXP(I),YP(I):NEXT
765 FORY=0TO16STEP16:FORX=1TO15:D(X,Y)=3:NEXT:NEXT
770 FORY=1TO15:FORX=0TO16STEP16:D(X,Y)=3:NEXT:NEXT
780 RESTORE2300:FORI=0TO2:READCH$(I):NEXT:FORI=0TO4:READC(I),C$(I):NEXT
785 FORI=0TO4:READT$(I):NEXT
790 M$="O4C64":GOTO940
940 REM*****PRINT******************
945 X=0:Y=0:I=-1:COLOR1,12,1
950 J=1:FORY=0TO19:FORX=0TO38:J=-J
960 I$="┬":IFJ=1THENI$="┴"
970 LOCATEX,Y:PRINTI$;:NEXT:NEXT
1000 COLOR16,1,1:FORI=2TO16:LOCATE5,I:PRINTSPC(15);:NEXT
1010 LOCATE5,18:PRINTSPC(6);
1020 FORI=2TO8:LOCATE22,I:PRINTSPC(14);
1030 NEXT:LOCATE22,10:PRINTSPC(14);:FORI=12TO14:LOCATE22,I
1040 PRINTSPC(14);:NEXT:FORI=16TO18:LOCATE22,I:PRINTSPC(14);:NEXT
1050 LOCATE8,18:PRINT"めん";
1060 J=3:FORI=0TO4:LOCATE23,J:PRINTT$(I):J=J+1:NEXT
1110 LOCATE23,10:PRINT"by HOSOKAWA"
1120 J=0:FORI=12TO14:LOCATE26,I:PRINTCH$(J);:J=J+1:NEXT
1150 LOCATE24,12:COLOR10:PRINT"●";
1160 LOCATE24,13:COLOR1,13,1:PRINT" ";
1170 LOCATE24,14:COLOR12,1,1:PRINT"♦";
1175 GOTO600
1180 REM*****DATA******************
1185 REM―――――XP()YP()――――――――
1190 DATA0,-1,1,0,0,1,-1,0
1195 REM―――――1めん―――――――――――
1200 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA0,0,3,3,3,1,0,0,0,0,0,1,1,1
1220 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,4,0,0
1230 DATA0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,3,3,1,0
1240 DATA0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1250 DATA0,0,1,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0
1260 DATA0,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,0
1270 DATA1,3,0,1,2,1,0,1,0,0,0,3,0,0,0
1280 DATA3,3,1,0,0,1,0,1,0,0,0,3,0,0,0
1290 DATA0,0,3,1,0,1,0,0,1,0,3,3,3,0,0
1300 DATA0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA3,0,0,1,0,0,3,1,0,0,0,0,0,0,0
1320 DATA0,1,1,0,1,3,3,0,0,1,0,0,0,0,1
1330 DATA0,1,0,1,0,0,0,1,1,0,1,0,0,1,0
1340 DATA0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,0,3,1,0,0
1350 DATA3,14
1550 REM―――――2めん―――――――――――
1570 DATA0,1,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1580 DATA3,3,0,0,0,0,0,1,1,0,0,3,3,0,1
1590 DATA0,0,0,0,3,0,1,0,0,0,0,0,3,0,3
1600 DATA0,0,0,0,0,1,1,1,0,3,3,0,0,0,0
1610 DATA0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,3,3,1,0,0
1620 DATA0,0,0,0,0,3,3,3,0,1,0,1,0,1,0
1630 DATA0,0,0,0,0,4,2,1,0,1,0,1,0,1
1640 DATA3,3,0,3,0,3,3,3,0,1,0,1,0,1,0
1650 DATA0,1,0,3,0,3,0,0,1,0,3,3,1,0,0
1660 DATA0,1,0,3,1,0,1,1,0,3,3,0,0,3,0
1670 DATA0,1,0,3,0,1,1,0,3,3,0,0,0,3,0
1680 DATA3,3,0,3,1,1,0,1,1,1,0,0,0,3,0
1690 DATA0,0,0,0,3,1,0,1,1,0,0,0,3,0
1700 DATA0,3,3,0,0,3,1,0,0,0,0,0,3,0,0
1710 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,1,0
1730 DATA6,7
1740 REM―――――3めん―――――――――――
1760 DATA0,0,3,0,0,0,0,0,3,3,3,0,1,0,0
1770 DATA3,3,3,1,0,1,0,0,0,0,3,0,1,0,0
1780 DATA0,0,1,0,1,0,1,3,1,0,0,0,3,3,0
1790 DATA0,0,0,1,3,1,0,1,0,3,1,3,0,3,0
1800 DATA0,0,1,0,1,0,1,3,1,1,0,1,0,0,0
1810 DATA0,0,3,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1
1820 DATA0,1,1,0,1,0,1,3,1,2,0,0,1,3,0
1830 DATA0,3,0,1,0,1,0,1,0,0,3,1,0,3,0
1840 DATA0,3,1,3,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0
1850 DATA0,3,0,1,3,1,3,3,0,0,1,1,3,0,0
1860 DATA0,3,3,0,1,0,1,0,1,0,1,3,3,0,0
1870 DATA0,0,3,0,3,1,0,1,0,1,0,1,3,3,1
1880 DATA0,0,0,0,3,3,3,0,1,3,0,0,0,0,0
1890 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1900 DATA0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1910 DATA6,7
1920 REM―――――4めん―――――――――――
1940 DATA0,0,0,0,3,0,3,0,0,0,0,1,0,0,4
1950 DATA0,3,0,1,3,1,0,1,1,3,0,0,0,0,0
1960 DATA0,3,3,0,3,0,1,1,0,3,0,3,1,3,1
1970 DATA0,0,0,0,0,1,0,0,1,3,0,1,0,1,0
1980 DATA1,3,3,3,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3
1990 DATA0,0,0,0,3,0,3,0,0,3,1,1,0,3,0
2000 DATA0,1,3,1,0,1,0,3,0,3,0,0,1,1,0
2010 DATA3,0,1,0,3,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
2020 DATA1,0,1,1,3,0,1,0,0,3,0,1,0,0,1
2030 DATA3,3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,3
2040 DATA0,0,0,1,3,0,0,1,0,3,1,0,1,0,0
2050 DATA3,1,0,0,3,0,3,0,1,3,0,2,1,0,1
2060 DATA0,0,3,0,0,0,3,1,0,3,0,1,0,1,0
2070 DATA0,0,0,0,3,0,3,0,0,3,0,0,1,0,0
2080 DATA0,1,0,0,3,0,1,0,0,0,1,0,3,0,1
2100 DATA14,1
2110 REM―――――5めん―――――――――――
2130 DATA0,0,3,0,1,0,0,3,0,1,0,3,0,1,0
2140 DATA0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1
2150 DATA1,0,0,0,1,0,0,3,0,1,0,1,1,0,0
2160 DATA0,0,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,0
2170 DATA1,1,0,3,1,0,1,0,1,0,0,3,1,1,1
2180 DATA0,0,0,3,0,1,0,0,1,0,0,3,0,0,0
2190 DATA3,0,3,3,1,0,1,1,3,0,0,3,3,0,3
2200 DATA0,0,1,3,1,1,0,3,0,0,1,3,0,1,0
2210 DATA0,0,0,3,0,0,3,3,0,2,0,0,0,0,0
2220 DATA1,0,0,3,0,0,1,0,0,0,1,3,0,0,1
2230 DATA0,0,1,0,0,3,3,3,3,3,3,3,0,3,1
2240 DATA1,1,0,1,3,0,0,3,0,1,0,0,0,0,0
2250 DATA0,1,1,0,0,1,1,0,1,1,1,0,1,3,0
2260 DATA1,0,1,1,0,1,0,3,0,1,0,0,0,0,0
2270 DATA1,0,1,0,0,0,0,3,0,1,0,1,1,0,4
2290 DATA7,6
2300 REM―――――CHR――――――――――――
2310 DATA ブロック,かべ,ダイヤ,1," ",10,●,12,♦,1," ",10,□
2320 DATA ┌─┐    ┌──┤,|,|  ||  ||   |  |
2330 DATA ├─┘|  |└─┐├─┤,|   |  |   ||  |
2340 DATA |   └──┘|  |
```

★ぼくは，バスに乗ろうとして停留所に走ったけど，間に合わずにつぎの停留所までバスを追いかけて走ったおつけものです。(宮城県牡鹿町・Mr.M13才)……【**影**：新幹線じゃなくてよかったネ。**編**：そんなバカな。】

PC-6001 mkII

## PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

# SPREST 2000
(スペレスト)



羽柴　宏之

### ストーリー

スペレスト歴2000年，クラウス星に青い星が近づきつつあった。しかも，あと半年もすれば，クラウス星に衝突するという。そのようなことになる前に，この星を消滅させる計画が立てられた。そして，あなたは，スペース・ファイターに乗り込んでいったのだった。

### ゲームの内容

RUNして，READYの表示が消えバックの星が下に流れたら，スタートです。あとは，普通のシューティング・ゲームのパターンでやってください。ある程度進むと，星が逆流してボス面のはじまりです。スネーク型のボスを早く倒せば高得点です。そうすると，1ラウンド・クリアです。8ラウンド・クリアすると，2－1ラウンドとなり，3－8ラウンド・クリアで星消滅のエンディングです。自機は，ダメージを受けると右のシールドが赤くなっていき，すべて赤になるとエンドです。

### プログラムについて

機械語のチェックサムは，一番簡単なものですから，必ずセーブをしてから実行しましょう。機械語は，前の部分が汎用ルーチンで，後がゲーム・ルーチンです。後のルーチンはいろいろつけ足したりしたので，あっちこっちに飛びまくっているので参考にはならないでしょう。一応各ルーチンの名前は，リマークで指してあります。BASICは，長くなりますのでぎりぎりにつめました。ただし，1行は，すべて80文字以内になっています。リマークは入れる必要はありません。

### 最　後　に

とにかく長いので根気よく入れましょう。RUNしてプレイすれば，必ずおどろきます。動きがのろいと思う人もいるかもしれませんが，3－1以降はとんでもないスピードです。

バックの星は，よく見ると，3重スクロールしているのです。エンディングは，パレットや，ハード・スクロールを使って，はでにやっています（しかし，最後まで行けるのだろうか？）。ボスのみ倒して，他の敵を1匹も倒さないと，2,000点のボーナスがあります。

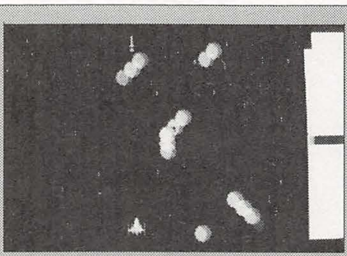
そうでした，ディスクを使っている人は，ゲームをやったあと，一度リセットしてから，ほかのソフトをロードするなりしてください。どーなってもしりませんよ（チェックはしていないというよりディスクがない）。

つぎは，アクション・ゲームでいきます。

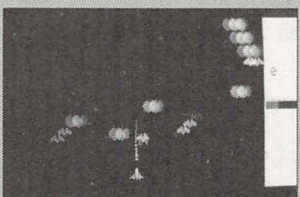
★　　★



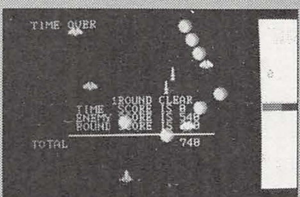

◀《写真1》きれいなタイトル画面。さすがP6SR



◀《写真2》ウォー！敵キャラの動きが速いゾ!!



▲《写真3》ミサイルを撃って攻撃だ!!爆発音もグッド




▲《写真4》ボスキャラを倒すとラウンド・クリア




▲《写真5》不覚にも5,920点でゲーム・オーバー

★ぼくの友人Nは「俺，エキサイティングビリヤードうまいねんゾ！」と言っときながら，実際にやらせると「操作どうすんの」と聞く強者です。(大阪府吹田市・ITHM12才)……【編：影さんも顔まけだネ!!】

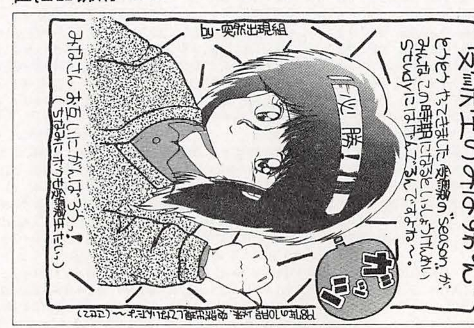
# SPREST　2000のプログラム・リスト

```
100 '────────────┤　イニシャライズ　├────────────────
110 CLEAR 300.&HBFFF
120 EXEC &H3B:CONSOLE..0.0:DEFUSR=&HC040: "VRAM" しょき & "CHR DATA" MAKE
130 DIM C(7):FOR I=0 TO 7:READ C(I):NEXT:DATA 1,1,3,3,4,4,6,5
140 IF PEEK(&HC000)=&H3A AND PEEK(&HC001)=1 THEN 220
150 PRINT "WAIT....."
160 FOR I=&HC000 TO &HC5AF:READ A$:V=VAL("&H"+A$):POKE I.V:SM=SM+V:NEXT
170 IF SM<>150039 THEN PRINT "DATA ERROR....":END
180 FORI=&HC800TO&HCBFF STEP 4:POKE I.INT(RND(1)*256):POKE I+1.INT(RND(1)*256)
190 POKE I+2.INT(RND(1)*7)+9 :POKE I+3.INT(RND(1)*3)+1:NEXT
200 READ A$:IF A$="END" THEN 220 ELSE A$=USR(A$):GOTO 200
210 '────────────┤　T I T L E　M A K E　├────────────────
220 SCREEN 2.2.1:CLS:SCREEN 2,2,2:EXEC &HC4D0:PALET
230 LINE(264.0)-(319.199).16.BF:LOCATE 33.1:COLOR 10
240 PRINT " SPREST":LOCATE 35,2:COLOR 11:PRINT "2000"
250 FOR I=0 TO 3:KANJI(I+16.I+16).I+10."SPREST 2000":NEXT
260 COLOR 16:LOCATE 0.17:PRINT "Program by Hiroyuki Hashiba."
270          LOCATE 0.18:PRINT "For PC-6001mk2SR/PC-6601SR"
280          LOCATE 0.19:PRINT "(c)H.SOFT 1987 V 1.1";
290 LOCATE 5.10:COLOR 13:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START"
300 FOR I=0 TO 1000:IF STRIG(0)=1 THEN I=10000:NEXT:GOTO 310 ELSENEXT:GOTO2310
310 D=0:R=1:S=0:K=1:LINE(0.0)-(263.319).1.BF
320 POKE&HE012.0:POKE&HE013.&HD1:POKE&HE010.20:POKE&HE0FE.0
330 FOR I=&HE040 TO &HE0FD:POKE I.0:NEXT:POKE&HE01E.0:POKE &HE100.&H0
340 POKE&HE101.&HC5:POKE&HC439.R+4:POKE&HE011.&H17-K:POKE&HE016.0
350 LINE(264.32)-(319.199).16.BF:POKE&HE0FF.0
360 LOCATE 33.16:COLOR 13:PRINT "ROUND":LOCATE 33.17:COLOR 10:PRINT K"-"R
370 LOCATE 33.5 :COLOR 12:PRINT "SCORE":LOCATE 33.6:COLOR 9:PRINT S
380 LINE(264.98)-(315.98).10:LINE(265.100)-(315.108).9.BF
390 FOR I=0 TO 50 STEP 10:PSET(265+I.99).10:NEXT
400 LOCATE 33.9:COLOR 14:PRINT"SHIELD":FORI=0TO32+R*3:POKEI+&HC5B0.C(R-1)
410 POKEI+&HC500.C(R-1):NEXT:IF D>0 THEN LINE(264.100)-(264+D.108).11.BF
420 EXEC &HC4D0:LOCATE 12.10:COLOR 16:PRINT "READY":POKEI+&HC5B0.&HFF
430 BGM1:FOR I=12 TO 4 STEP-1:PLAY "L16V"+I:CDE":NEXT
440 FOR I=0 TO 500:NEXT:T=200:POKE &HE026.0:POKE &HE036.0
450 LOCATE 12.10:COLOR 1 :PRINT "READY":BGM1:PLAY "@3V15L64":GOSUB 700
460 '────────────┤　メインルーチン　├────────────────
470 EXEC &HC480:IF PEEK(&HE01E)=255ORPEEK(&HE101)=0 THEN 480 ELSE 470
480 IF PEEK(&HE01E)=255 THEN 620 ELSE POKE &HC439.9:GOTO 720
490 AD=&HE0C0:FOR I=2 TO 0STEP-1:POKE AD+10+I*16.&H1A:EXEC &HC480:ROLL 0.3
500 EXEC &HC4F7:ROLL 0.-3:NEXT:GOSUB 700:POKE &HE0FF.0
510 LOCATE 10.9:COLOR 16:PRINT "ROUND CLEAR":P=PEEK(&HE016)*10:H=R*200*K
520 IF P=10 THEN P=2000:LOCATE 0.15:PRINT "***NOT KILL ENEMY****"
530 LOCATE 6.10:PRINT "TIME  SCORE IS"T*10:LOCATE 6.11:PRINT "ENEMY SCORE IS"P
540 LOCATE 6.12:PRINT "ROUND SCORE IS"H
550 LOCATE 5.13:PRINT "──────────────────"
560 LOCATE 0.14:PRINT "TOTAL                 "P+H+T*10
570 D=D-INT(P/100):S=S+P+H+T*10:R=R+1:IF R=9 THEN R=1:K=K+1:IF K=4 THEN 2370
580 IF K>2 THEN POKE &HE0FE.1:IF R=1 AND K=3 THEN D=0
590 IF D<0 THEN D=0
600 A$="L8DDEFG4G8A2L4B05CD04":BGM0:PLAY "V15"+A$."V13R32"+A$
610 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LINE(0.0)-(263.319).1.BF:GOTO 330
620 POKE &HE01E.0:D=D+1:LINE(D+264.100)-(D+264.108).11.BF
630 IF D<50 THEN IF F=1 THEN F=0:GOTO 790 ELSE 470
640 EXEC &HC4F0:F=0:LOCATE 10.10:COLOR 11:PRINT "GAME OVER"
650 FORI=0TO20:CIRCLE(PEEK(&HE010)*8+8.PEEK(&HE011)*8+8).I.11:EXEC &HC4F7:NEXT
660 LOCATE 7.11:COLOR 16:PRINT "YOUR LAST SCORE IS";S+PEEK(&HE016)*10
670 BGM 0:PLAY "V15@3L1CFED"
680 IF STRIG(0)=0 THEN 680
690 IF STICK(0)<>1 THEN 220 ELSE D=25:S=0:GOTO 610
700 FOR I=0 TO 40:EXEC &HC2B0:EXEC &HC0B0:EXEC &HC100:EXEC &HC150:EXEC &HC100
710 EXEC &HC150:EXEC &HC060:EXEC &HC4D0:NEXT:RETURN
720 POKE &HE0FF.1:GOSUB 700
730 AD=&HE0C0:FOR I=0 TO 2:POKE AD+1+I*16.I*2:POKE AD+I*16.10+I
740 POKE AD+I*16+10.4:POKE AD+I*16+11.1:POKE AD+I*16+12.0:NEXT
750 AD=&HE0F0:POKE AD.13:POKE AD+1.6:POKE AD+10.1:POKE AD+11.1:POKE AD+12.0
760 POKE &HE102.C(R-1):POKE &HE103.&HFF
770 AD=&HE080:FOR I=0 TO 3:POKE AD+I*16.INT(RND(1)*&H20):POKE AD+I*16+1.I*2+10
780 POKE AD+I*16+10.4:POKE AD+I*16+11.INT(RND(1)*2)+1:POKE AD+I*16+12.0:NEXT
790 POKE &HE100.2:POKE &HE101.&HE1:EXEC &HC480:T=T-1:IF T=0 THEN 820
800 IF PEEK(&HE01E)=0 ANDPEEK(&HE0FA)=1 THEN 790
810 IF PEEK(&HE01E)=255 THEN F=1:GOTO 620 ELSE 490
820 LOCATE 0.0:COLOR 16:PRINT "TIME OVER":GOTO 510
1000 '────────────┤　きかいごD A T A　├────────────────
1010 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:-----PROGRAM-----
1020 DATA3A,01,E0,87,87,87,F5,D3,CE,3A,00,E0,6F,26,00,29:'C000H┐:16×16PUT
1030 DATA29,29,E5,2A,02,E0,3E,10,01,10,00,D1,ED,53,05,E0:'C010H|:E000H-X
1040 DATAED,B0,32,04,E0,F1,3C,D3,CE,F5,3A,04,E0,ED,5B,05:'C020H|:E001H-Y
1050 DATAE0,D5,3D,C2,18,C0,D1,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00:'C030H┘:E002,3H-CHR
1060 DATA13,13,1A,6F,13,1A,67,06,40,ED,5B,5D,C0,00,7E,D6:'C040H┐:USRていぎ
1070 DATA28,12,13,23,05,C2,4E,C0,ED,53,5D,C0,C9,00,D0,00:'C050H┘:A$=USR(A$)
1080 DATADD,21,10,E0,3E,0F,F5,00,DD,7E,05,32,01,E0,DD,7E:'C060H┐:SPRITE
1090 DATA04,32,00,E0,21,00,D0,22,02,E0,CD,00,C0,DD,7E,01:'C070H|:15 CHR
1100 DATA32,01,E0,DD,7E,00,32,00,E0,DD,7E,02,32,02,E0,DD:'C080H|:
1110 DATA7E,03,32,03,E0,2A,00,E0,DD,75,04,DD,74,05,CD,00:'C090H|:
1120 DATAC0,F1,3D,C8,01,10,00,DD,09,F5,C3,68,C0,00,00,00:'C0A0H┘:
1130 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:--GAME'S PROGRAM--
1140 DATACD,52,05,CB,7F,F5,C4,DC,C0,F1,CB,6F,F5,C4,C7,C0:'C0B0H┐:S.MOVE
1150 DATAF1,CB,67,C2,D1,C0,C9,3A,10,E0,B7,C8,3D,32,10,E0:'C0C0H|:
1160 DATAC9,3A,10,E0,FE,1F,C8,3C,32,10,E0,C9,C3,20,C1,CD:'C0D0H|:
1170 DATA90,C1,3E,01,32,26,E0,3A,10,E0,32,20,E0,3A,11,E0:'C0E0H|:
1180 DATA3D,32,21,E0,21,00,D5,22,22,E0,C9,00,00,00,00,00:'C0F0H┘:
1190 DATA3A,26,E0,B7,C2,0E,C1,21,00,D0,22,22,E0,C9,3A,21:'C100H┐:T.MOVE
1200 DATAE0,B7,C2,19,C1,32,26,E0,C9,3D,32,21,E0,C9,00,00:'C110H|:
1210 DATA3A,26,E0,B7,CA,DF,C0,C3,70,C1,B7,C0,3E,01,32,36:'C120H|:
1220 DATAE0,3A,10,E0,32,30,E0,3A,11,E0,3D,32,31,E0,21,00:'C130H|:
1230 DATAD5,22,32,E0,C3,90,C1,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'C140H┘:
1240 DATA3A,36,E0,B7,C2,5E,C1,21,00,D0,22,32,E0,C9,3A,31:'C150H┐:T.MOVE
1250 DATAE0,B7,C2,69,C1,32,36,E0,C9,3D,32,31,E0,C9,00,00:'C160H|:
1260 DATA3A,21,E0,FE,20,D0,3A,36,E0,C3,2A,C1,00,00,00,00:'C170H┘:
1270 DATAD3,A0,79,0E,A1,ED,79,C9,00,00,00,00,00,00,00,00:'C180H┐:SOUND
1280 DATA3E,06,0E,08,CD,80,C1,3E,07,0E,07,CD,80,C1,3E,08:'C190H|:
1290 DATA0E,10,CD,80,C1,3E,09,0E,10,CD,80,C1,3E,0A,0E,10:'C1A0H|:
1300 DATACD,80,C1,3E,0C,0E,10,CD,80,C1,3E,0D,0E,00,CD,80:'C1B0H|:
1310 DATAC1,C9,21,00,D0,CD,E0,C2,C3,A5,C3,00,00,00,00,00:'C1C0H┘:
1320 DATADD,46,00,DD,4E,01,DD,56,0B,DD,5E,0C,3E,00,BA,CA:'C1D0H┐:E.MOVE
1330 DATA00,C2,3E,01,BA,CA,F3,C1,05,F2,00,C2,16,FF,06,00:'C1E0H|:No.1
1340 DATAC3,00,C2,04,78,FE,1F,DA,00,C2,16,FF,06,1F,00,00:'C1F0H|:
1350 DATA3E,00,BB,C8,C3,11,C2,00,00,00,0D,D0,1E,FF,0E,00:'C200H|:
1360 DATAC9,0C,79,FE,17,D8,1E,FF,0E,17,C9,00,00,00,00,00:'C210H┘:
1370 DATA3E,00,32,1F,E0,DD,46,00,DD,4E,01,3A,10,E0,90,CD:'C220H┐:POINT
1380 DATAA0,C2,CC,60,C2,DC,60,C2,3A,26,E0,B7,CA,4C,C2,3A:'C230H|:
1390 DATA20,E0,90,CD,A0,C2,CC,74,C2,DC,74,C2,3A,36,E0,B7:'C240H|:
1400 DATAC8,3A,30,E0,90,CD,A0,C2,CA,88,C2,DA,88,C2,C9,00:'C250H|:
1410 DATA3A,11,E0,91,CD,A0,C2,CA,6E,C2,DA,6E,C2,C9,3E,01:'C260H|:
1420 DATA32,1F,E0,C9,3A,21,E0,91,CD,A0,C2,CA,82,C2,DA,82:'C270H|:
1430 DATAC2,C9,3E,02,32,1F,E0,C9,3A,31,E0,91,CD,A0,C2,CA:'C280H|:
1440 DATA96,C2,DA,96,C2,C9,3E,03,32,1F,E0,C9,00,00,00,00:'C290H|:
1450 DATAFE,01,CA,AC,C2,FE,FF,CA,AC,C2,B7,C9,3E,00,B8,C9:'C2A0H┘:
1460 DATADD,21,40,E0,3E,0C,F5,DD,7E,0A,B7,CA,C2,C1,FE,01:'C2B0H┐:E.MOVE
1470 DATACA,E7,C2,FE,02,CA,10,C3,FE,03,CA,20,C3,FE,04,CA:'C2C0H|:No.2
1480 DATA40,C3,FE,05,CA,50,C3,FE,06,CA,70,C3,C3,90,C3,00:'C2D0H|:
1490 DATADD,75,02,DD,74,03,C9,21,00,D2,CD,E0,C2,CD,D0,C1:'C2E0H|:[E-1]
1500 DATA3E,FF,BA,C2,FC,C2,CD,C0,C3,DD,77,0B,DD,70,00,DD:'C2F0H|:
1510 DATA71,01,3E,FF,BB,CC,B0,C3,C3,D0,C3,00,00,00,00,00:'C300H|:
1520 DATA21,00,D3,CD,E0,C2,3E,00,DD,77,0B,C3,ED,C2,00,00:'C310H|:[E-2]
```

★編：影さん！今年のレコード大賞は誰でしたっけ？影：マッチに決まってるサ！編：わーい！引っかかった!!（長野県松本市・森村輝幸13才）……【Dr.D：えーっ？橋　幸夫じゃなかったの？一同：モーっ！】

```
1530 DATAED,5F,E6,03,FE,03,C2,2B,C3,3E,00,DD,77,0B,3E,01:'C320H|:[E-3]
1540 DATA21,00,D4,CD,E0,C2,C3,ED,C2,00,00,00,00,00,00,00:'C330H|:
1550 DATA21,00,D6,CD,E0,C2,C3,ED,C2,00,00,00,00,00,00,00:'C340H|:[E-4]
1560 DATA21,00,D2,CD,E0,C2,DD,46,00,3A,10,E0,B8,C2,ED,C2:'C350H|:[E-5]
1570 DATA3E,00,DD,77,0B,3E,04,DD,77,0A,C3,40,C3,00,00,00:'C360H|:
1580 DATA21,00,D3,CD,E0,C2,DD,46,00,3A,10,E0,B8,C2,ED,C2:'C370H|:[E-6]
1590 DATA3E,00,DD,77,0B,C3,ED,C2,00,00,00,00,00,00,00,00:'C380H|:
1600 DATA3D,FE,10,C2,9C,C3,CD,B0,C3,C3,A5,C3,DD,77,0A,21:'C390H|:
1610 DATA00,D7,CD,E0,C2,F1,3D,C8,01,10,00,DD,09,C3,B6,C2:'C3A0H|:
1620 DATA00,00,00,00,00,3E,00,DD,77,0A,C9,00,00,00,00,00:'C3B0H|:
1630 DATADD,7E,0B,FE,01,CA,CB,C3,3E,01,C9,3E,02,C9,00,00:'C3C0H|:
1640 DATACD,22,C2,3A,1F,E0,B7,CA,A5,C3,FE,01,CA,F0,C3,FE:'C3D0H|:
1650 DATA02,CA,F8,C3,FE,03,CA,03,C4,C3,A5,C3,00,00,00,00:'C3E0H|:
1660 DATA3E,FF,32,1E,E0,C3,A5,C3,CD,10,C4,3E,00,32,26,E0:'C3F0H|:
1670 DATAC3,A5,C3,CD,10,C4,3E,00,32,36,E0,C3,A5,C3,00,00:'C400H|:
1680 DATADD,7E,0A,FE,04,C8,2A,16,E0,23,22,16,E0,3E,00,DD:'C410H|:
1690 DATA77,0B,DD,77,0C,3E,19,DD,77,0A,C3,F7,C4,00,00,00:'C420H┘:
1700 DATAED,5B,00,E1,DD,21,40,E0,3E,05,F5,DD,7E,0A,B7,CA:'C430H┐:E.MAIN
1710 DATA4D,C4,01,10,00,DD,09,F1,3D,C2,3A,C4,C9,ED,5F,E6:'C440H|:
1720 DATA1F,DD,77,00,3E,00,DD,77,01,1A,DD,77,0A,13,ED,53:'C450H|:
1730 DATA00,E1,1A,FE,FF,C2,6D,C4,3E,00,32,01,E1,F1,3E,01:'C460H|:
1740 DATADD,77,0C,ED,5F,E6,03,DD,77,0B,C9,00,00,00,00,00:'C470H┘:
1750 DATACD,30,C4,CD,B0,C0,CD,00,C1,CD,50,C1,CD,00,C1,CD:'C480H┐:MAIN
1760 DATA50,C1,CD,B0,C2,3A,FE,E0,B7,C4,B0,C2,C3,E9,C4,00:'C490H┘:
1770 DATADD,7E,01,D3,CE,DD,4E,00,06,00,3E,00,02,DD,56,03:'C4A0H┐:STAR
1780 DATA3A,FF,E0,B7,CA,BE,C4,DD,7E,01,92,C3,C2,C4,DD,7E:'C4B0H|:
1790 DATA01,82,D3,CE,DD,77,01,DD,7E,02,02,C9,00,00,00,00:'C4C0H|:
1800 DATADD,21,00,C8,3E,64,F5,CD,A0,C4,F1,3D,DD,23,DD,23:'C4D0H|:MAIN
1810 DATADD,23,DD,23,B7,C2,D6,C4,C9,CD,60,C0,C3,D0,C4,00:'C4E0H┘:
1820 DATA3E,06,0E,00,C3,94,C1,3E,06,0E,1F,C3,94,C1,00,00:'C4F0H]:SOUND2
1830 '    +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F:--ｽﾃｰｼﾞDATA--
1840 DATA02,02,02,02,02,02,02,02,02,01,01,02,01,02,01,01:'
1850 DATA03,03,02,02,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,03,00:'
1860 DATA03,04,03,02,02,01,01,02,02,04,04,01,03,03,03,02:'
1870 DATA01,03,03,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,00:'
1880 DATA04,01,04,01,04,04,05,05,05,04,04,05,04,04,05,06:'
1890 DATA06,05,06,05,06,04,04,04,06,06,06,06,06,06,06,00:'
1900 DATA04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04:'
1910 DATA04,04,04,04,04,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05:'
1920 DATA05,05,06,05,04,03,03,02,05,06,06,06,04,05,05,04:'
1930 DATA01,01,02,02,03,03,03,04,04,04,05,05,05,06,06,06:'
1940 DATA06,06,06,06,05,05,05,05,05,05,05,05,05,05,04,04:'
1950 '──────────┤  C H R   D A T A  ├──────────────────
1960 '     [---1--][---2--][---3--][---4--][---5--][---6--][---7--][---8--]
1970 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1980 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1990 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2000 DATA0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2010 DATA0000000550000000000000000550000000000000005550000000000000566500000 
2020 DATA2000005665000000220020056650020022002015555102002200201155114200 2
2030 DATA2002611551162002200661155116600260666115511666026666661111666662
2040 DATA2000601111060002200060266206000220000002200000022000000220000002
2050 DATA0000077007700000000000770077000000000777651677700000777675176777 00
2060 DATA6777677517767776677767751776777667771775177177766771117777111776
2070 DATA0001110770111000000001007700100000000010000001000000020200000202000
2080 DATA0002000000000200000002000000002000000020000000020000000200000002000
2090 DATA0002201111022000000122111111122100011221111111221101112211111122111
2100 DATA0112211771122110010227777777220100100700777770010111007700770011 1
2110 DATA0700077770000007007000077777000700700070077700070000000770000000
2120 DATA0000007777000000000000000770000000000000070000000000000000770000000
2130 DATA0000000770000000000000006776000000000000007667000000000000077227700000
2140 DATA0000077227700000000000477227740000000004444224444000000044442244 44000
2150 DATA0044441221444400000441102201144000101010220101010100101022010100 1
2160 DATA1010010220100101001010022001010000000101001010000000000001001000000
2170 DATA0000000770000000000000000770000000000000000770000000000000002772000000
2180 DATA0000000770000000000000000770000000000000000770000000000000002772000000
2190 DATA0000000770000000000000007777000000000000007777000000000000000222000000
2200 DATA0000000770000000000000007777000000000000007777000000000000002222200000
2210 DATA0000000111000000000000555111111100000005575511111000055577555 1111110
2220 DATA0557755555111110057755555551111055755555555111115555555555555551111
2230 DATA5575555555555111155755555555511110555555555551111005555555555511110
2240 DATA0555555555511110000555555511100000055555511110000000000555100000 0
2250 DATA6000000200700060060000020700060000066000207066000000660022006600 0
2260 DATA7006602220660000077662222266000000022222222220000222222222222222 20
2270 DATA0002222222222000000066222226677000000660222066007000660022006600 0
2280 DATA0066070200066000060007020000060060007002000000600000000000000000 0
2290 DATAEND
2300 '──────────┤ ﾃﾞ ﾓ ﾝ ｽ ﾄ ﾚ ｰ ｼ ｮ ﾝ ├──────────────
2310 POKE &HE013,&HD0:POKE &HC439,9:LINE(0,0)-(255,199),1,BF
2320 SCREEN 2,2,2:POKE &HE100,&H0:POKE &HE101,&HC5:POKE &HE026,0:POKE &HE036,0
2330 EXEC &HC100:EXEC &HC150
2340 EXEC &HC430:EXEC &HC2B0:EXEC &HC060:EXEC &HC4D0
2350 IF PEEK(&HE101)=0 OR STRIG(0)=1 THEN 220 ELSE 2340
2360 '──────────┤  E N D I N G .....  ├──────────────
2370 SCREEN 2,2,2:LINE(0,0)-(264,199),1,BF:EXEC &HC4D0:PALET 14,10:PALET 13,11
2380 CIRCLE(130,95),100,14:PSET(130,95),1:PAINT(130,95),14,14
2390 FOR I=0 TO 90:X=INT(RND(1)*264):Y=INT(RND(1)*200)
2400 LINE(130,95)-(X,Y),13:EXEC &HC4F0:NEXT
2410 FOR I=0 TO 90:ROLL 0,-4:EXEC &HC4F0:PALET14,11:ROLL 0,4:PALET14,10:NEXT
2420 SOUND6,31:PALET 14,1:PALET 14,12:BGM1:FORI=15TO0STEP-1:PLAY ,,,"V=I;C4"
2430 NEXT:EXEC &HC4D0:PALET 13,1:PALET 14,1:LOCATE0,0::RESTORE 2470
2440 READ A$:IF A$="END" THEN 2450 ELSE COLOR 16:PRINT A$:GOTO 2440
2450 LOCATE 0,18:COLOR 11:PRINT "YOUR LAST SCORE IS"S+50000"Pst!"
2460 IF STRIG(0)=0 THEN 2460 ELSE 220
2470 DATA      CONGRATULATIONS, YOU HAVE DEMOLISED ALL ENEMY.
2480 DATAAND ENEMY'S PLANET !!,YOU SHALL GET 50000pst
2490 DATA                        THE END,END
2500 '┌──────────────────────────────────────────────────┐
2510 '|Program name is "SPREST".For PC-6001mk2SR/PC-6601SR(Mr.PC)  |
2520 '|(c) H.SOFT 1987 V1.1                                        |
2530 '|PROGRAM BY HIROYUKI HASHIBA. 12月10日-12月24日              |
2540 '|きかいご &HC000-&HC4FF 1Kバイト                             |
2550 '|かいはつ  PC-6001mk2SR (N66SR BASIC V1.0) NO DISK..         |
2560 '├──────────────────────────────────────────────────┤
2570 '|PC-6001シリーズばんざーい/ わ が PC-6001 は、ふめつじゃ!!!|NEC PC-6001mk2SR... |
2580 '└──────────────────────────────────────────────────┘
```

評…ファイト!(つぐ美)

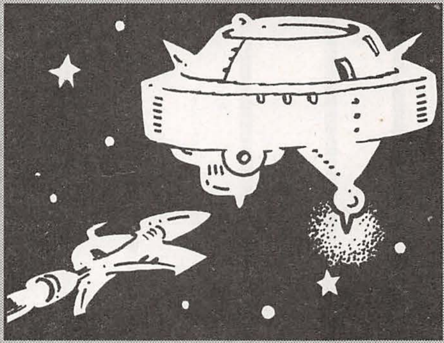



by 突然出現組

★影さんの1日：起きよう起きようと思いながら寝てしまい、行こう行こうと思いながら二日酔いで休み、やめようやめようと思いながら物を壊す。(栃木市・たぐPii14才)……【編：よくそこまで調べました!!】

## PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

# SPECTER 2
スペクター



はとぽっぽ

## はじめに

今晩は，はとぽっぽです。またもやシューティングですが，決してＤＲＡＧＯＮ 'Ｎ' ＳＰＩＬＩＴと比べたりしないでください（今回はいきなり気弱なのでした…）。

## STORY

まったく，おかしな愛称をつけられたものさ。俺…サンディ＝ギャレット，連合軍特殊編成部隊「セクションⅣ」少尉…は，愛機「ＳＰＥＣＴＥＲ（幽霊）」のコクピットでぼやきながら漆黒（しっこく）の宇宙を駆けた。この前だってそうさ。半年前にファーム星攻防戦を終えたときも，俺はヒーローじゃなかった。やつらの言うことときたら「幽霊」だの「死神」だのと，それが最高任務完了者に送る歓迎の言葉かい？…俺は悪運が強いんだよ。

そんなことを考えているうちに，俺と愛機はポイントＤ-47Ｗに突入しつつあった。

ここかい，異常ワープホールが点在する，通称「ＳＰＡＣＥ-ＣＲＥＶＡＳＳＥ」ってのは。…と思ったつぎの瞬間，俺たちは突然目前に出現した巨大なワープホールに吸い込まれてしまった。気がつくと，俺の幽霊がけたたましく叫んでいた。

「敵機接近，敵機接近，オートソナーＯＮ，パイロットハ直チニ攻撃体勢ニ移レ…」

一ちっ。俺はやはりセクションⅣの連中よりも，亡者どもに好かれているらしい。きな！キサマらメカードラゴン軍の残党が強いか，俺の悪運が強いかのギャンブルだ…。

## LET'S PLAY!

ＲＵＮすると，いつもながら必要以上にブッ飛んだタイトルがでます。スタートするとおなじみスペクターがワープホールに突入するアニメがでます（が，どうもそう見えない）。

自機スペクターは[2][4][6][8]で８方向移動，スペース・キーでビームを撃ちます。

今回は敵を５機やっつけるごとにパワー・カプセルが出現し，これを取るとビームの威力が５段階ＵＰします（画面右上に表示）。

さらに取り続けると，ゲージが増えてバリア（２回分まで）がつきます。

敵は８種類登場し，それぞれかなり個性豊かで，見てるだけでおもしろい動きをするヤツもいます。それから，今回は敵の出現がランダムでなく，パターン化されています。それに30機倒さなくても，40機を相手にすればボス画面になります。ボスは２種類いて，でかいくせに弱いです。５面クリアするとエンディング・アニメーションが用意されています。

## プログラムについて

長い…これは長い。はっきり言って前作の改造発展ですので同じルーチンも見うけられます。それにしてもじつに２倍の長さになるとは…。

今回はボスよりむしろ普通の敵キャラを重視しようと，８種類の敵それぞれに独立したサブ・ルーチンを作ったため，長いプログラムに拍車をかける結果になってしまいました。

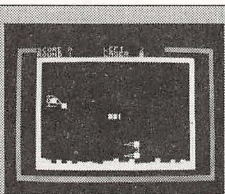
## あふたあけあー

じつはマシン語のスクロール・ルーチンがつくはずだったのですが，ＤＩＳＫ-ＢＡＳＩＣ時の空きエリアを知らず，断念してしまいました（誰か教えてー。Ｐ８のメモリマップなんて知らないんだよー）。

最近投稿プログラムにシューティングが復権しつつありますねーっ。ヒマができたらＭＳＸで作ることにします。

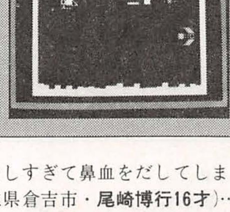


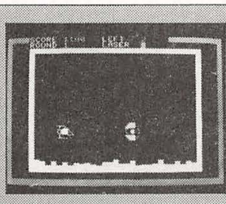

▲《写真１》タイトル画面。このあとオープニング・デモが



▲《写真２》スタート!!敵の動きを読んでレーザーを撃て

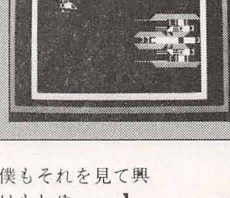
▼《写真３》こいつは，ホーミング・ミサイルを撃ってくるゾ!!





▲《写真４》パワー・カプセルだ!!レーザーがレベルアップ

▼《写真５》さすがははとくん。デカキャラも凝っている





★僕の友だちはスーパーハングオンをしすぎて鼻血をだしてしまった大うつけものです。でも僕もそれを見て興奮してしまった大バカものです。（鳥取県倉吉市・尾崎博行16才）……【影：血を見て興奮するとはもしや……。】

```
10 '
20 '  SPECTER 2    FOR PC-8001/mK2/SR (N-BASIC or DISK-BASIC)
30 '               PROGRAMED BY HATO-POPPO
40 '    story 2
50 '
60 CLEAR 500:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12)
70 DIM BS$(2,9),BC(2,9),G%(160)
80 S=0:RD=1:Q=3:BQ=1:K=2:O=0:LF=1:EA=0
90 GOSUB 1730:GOSUB 2170:GOSUB 1380
100 IF INP(9)<>191 THEN 100
110 GOSUB 1880
120 GOSUB 1560:GOSUB 1140
130 '■■■■■ MAIN! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
140 I1=INP(0):I2=INP(1):LOCATE X,Y:PRINT N$
150 X=X-((((I1=239)+(I1=235))*(X>6))-(((I1=191)+(I1=187))*(X<30)))*3
160 Y=Y-(((I2=254)*(Y>3))-(((I1=251)+(I1=235)+(I1=187))*(Y<18)))*3
170 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT SP$;
180 IF (INP(9)=191)*(F=0) THEN F=1:MX=X:MY=Y
190 IF F=0 THEN 240
200 IF MX<>X THEN LOCATE MX,MY:PRINT N$
210 MX=MX+6:IF MX>30 THEN F=0:GOTO 240
220 COLOR LC(LF):LOCATE MX,MY:PRINT M$(LF);
230 '■■■■■ ENEMY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
240 IF BS=1 THEN 1050
250 IF EA=40 THEN GOTO 1630
260 IF (TX=X)*(TY=Y)+(BF>0)*(((BX=X)+(BF=2)*(BX+3=X))*(BY=Y)) THEN 1190
270 LOCATE TX,TY:PRINT N$
280 IK=IK+1:ON V GOSUB 540,570,610,650,570,690,740,810
290 IF TY<3 THEN TY=TY+3:Q=-Q ELSE IF TY>18 THEN TY=TY-3:Q=-Q
300 IF (TX<6)+(TX>30)+(TP<=0) THEN TX=30:EA=EA+1:V=VAL(MID$(EA$(RD),EA,1)):TY=IN
T(RND(1)*5)*3+3:TP=HP(V):IK=0:IQ=0
310 COLOR TC(V):LOCATE TX,TY:PRINT TK$(V);
320 IF (ABS(TX-MX)<6)*(TY=MY)*(F=1) THEN LOCATE MX,MY:PRINT N$:BEEP1:BEEP0:F=0:T
P=TP-LF
330 IF (BF=0)*((V<>2)*(V<>6)) THEN BF=1:BX=TX:BY=TY:IF (V=>3)*(V<>5) THEN BF=2-(
V=3)
340 ON BF GOSUB 850,890,920
350 IF (TX=X)*(TY=Y)+(BF<>0)*(((BX=X)+(BF=2)*(BX+3=X))*(BY=Y)) THEN 1190
360 IF TP<=0 THEN 480
370 IF FI=0 THEN 140
380 '■■■■■ POWER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
390 IF (X=IX)*(Y=IY) THEN 430
400 LOCATE IX,IY:PRINT N$;:IX=IX-3:IF IX<6 THEN FI=0:GOTO 140
410 COLOR 4:LOCATE IX,IY:PRINT PW$;
420 IF (X=IX)*(Y=IY) THEN 430 ELSE 140
430 FOR I=1 TO 5:BEEP1:FOR J=1 TO 60:NEXT:BEEP0:NEXT:FI=0
440 IF LF<5 THEN LF=LF+1:GOSUB 1140:GOTO 140
450 IF (LF=>5)*(RR<2) THEN RR=RR+1:GOSUB 1140
460 GOTO 140
470 '■■■■■ ENEMY BOM!! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 FOR I=1 TO 4:COLOR 2:LOCATE TX,TY:PRINT BH$(I):FOR J=1 TO 10
490 BEEP 1:BEEP 0:NEXT :NEXT
500 GT=GT+1:IF GT=5 THEN FI=1:GT=0:IX=30:IY=INT(RND(1)*5)*3+3
510 S=S+V:GOSUB 1140
520 GOTO 140
530 '■■■■■ ENEMY 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
540 IF IK>5 THEN TX=TX+3:RETURN
550 TY=TY+Q:TX=TX-3:RETURN
560 '■■■■■ ENEMY 2&4 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
570 IF IK>30 THEN TX=TX+SGN(X-TX)*3:TY=TY+SGN(Y-TY)*3:RETURN
580 IF IK MOD 2=1 THEN  TX=TX+SGN(X-TX)*3:TY=TY+SGN(Y-TY)*3
590 RETURN
600 '■■■■■ ENEMY 3 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 IF IK>20 THEN TX=TX-3:RETURN
620 IF RND(1)>.5 THEN TY=TY-3 ELSE TY=TY+3
630 RETURN
640 '■■■■■ ENEMY 5 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
650 IF IK>16 THEN TX=TX-3:TY=TY+Q:RETURN
660 IF IK>8 THEN TX=TX+3:TY=TY+Q:RETURN
670 TX=TX-3:RETURN
680 '■■■■■ ENEMY 6 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 IF IK>23 THEN TX=TX-3:RETURN
700 IF IK<5 THEN TX=TX-3:IQ=0:RETURN
710 IQ=IQ+1:TX=TX+QX(IQ):TY=TY+QY(IQ):IF IQ=8 THEN IQ=0
720 RETURN
730 '■■■■■ ENEMY 7 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
740 IF IK>35 THEN TX=TX+3:RETURN
750 IF IK>15 THEN 780
760 TY=TY+SGN((RND(1)*24)-TY)*3:IQ=9:IF IK MOD 5=1 THEN TX=TX-3
770 RETURN
780 IQ=IQ-1:TX=TX+QX(IQ):TY=TY+QY(IQ):IF IQ=1 THEN IQ=9
790 RETURN
800 '■■■■■ ENEMY 8 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 IF IK>30 THEN TX=TX+3:RETURN
820 IF IK<3 THEN TX=TX-3
830 TY=TY+SGN(Y-TY)*3:RETURN
840 '■■■■■ ENEMY BEAM(NOMAL) ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
850 LOCATE BX,BY:PRINT N$;:BX=BX-3:IF BX<=3 THEN BF=0:RETURN
860 COLOR 3:LOCATE BX,BY+1:PRINT EB$;
870 RETURN
880 '■■■■■ ENEMY BEAM(LASER) ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
890 LOCATE BX,BY:PRINT N$;:BX=BX-6:IF BX<=3 THEN BF=0:RETURN
900 COLOR 7:LOCATE BX,BY:PRINT EL$;
910 RETURN
920 '■■■■■ ENEMY HOMING MISSILE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
930 LOCATE BX,BY:PRINT N$;
940 IF RND(1)>.5 THEN BX=BX+SGN(X-BX)*3 ELSE BY=BY+SGN(Y-BY)*3
950 IF V<>3 THEN BF=0:RETURN
960 COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT MI$;
970 RETURN
980 '■■■■■ BOSS BEAM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 LINE(BX,BY)-(BX+5,BY+2)," ",5,BF
1000 BX=BX-6:IF BX<=3 THEN BF=0:RETURN
1010 IF OZ=2 THEN BY=BY+BQ
1020 COLOR OZ*2:LOCATE BX,BY:PRINT BL$(OZ);
1030 RETURN
1040 '■■■■■ BOSS! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1050 IK=IK+1:BF=1:IF (X>=21)*(ABS(Y-(TY+4))<6) THEN 1190
1060 TY=TY+BQ:IF TY<3 THEN TY=TY+1:BQ=1 ELSE IF TY>11 THEN TY=TY-1:BQ=-1
1070 PUT@A(22,TY)-(34,TY+10),G%:IF IK>30000 THEN IK=0
1080 IF (F=1)*(MX>=24)*(ABS(MY-(TY+4))<4) THEN BEEP1:BEEP0:BH=BH-LF:F=0
1090 IF BH<=0 THEN 1290
1100 ON BF GOSUB 980:IF ((BX=X)+(BX+3=X))*(ABS(BY-Y)<3)THEN 1190
1110 IF BF=0 THEN BX=24:BY=TY+4
1120 GOTO 140
1130 '■■■■■ SCORE PRINT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1140 COLOR 6:LOCATE 9,0:PRINT S*100:LOCATE 23,0:PRINT K:LOCATE 9,1:PRINT RD
1150 LOCATE 24,1:PRINT SPC(6):LOCATE 24,1:COLOR 4:PRINT LEFT$("■■■■■",LF)
1160 LOCATE 30,1:PRINT SPC(4):LOCATE 30,1:COLOR 2:PRINT LEFT$("■■■■",RR*2)
1170 RETURN
1180 '■■■■■ SPECTER BOM!! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1190 IF RR>0 THEN RR=RR-1:LF=LF-1:GOSUB 1140:BEEP1:BEEP0:IF BS=1 THEN 1060 ELSE
270
1200 COLOR 2:FOR I=0 TO 11:LOCATE X,Y:PRINT BH$((I MOD 4)+1)
1210 FOR J=1 TO 10:BEEP 1::::::::::BEEP 0:NEXT:NEXT
1220 K=K-1:FOR I=1 TO 4000:NEXT
1230 IF BS=1 THEN EA=40
1240 IF K<0 THEN 1260 ELSE LT=0:LF=1:FI=0:GOTO 120
1250 '■■■■■ END.. ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

★ついにX68000を買ったゾ!! その日，机には本体，キーボード，ディスプレイがあった。15日後，机にはディスプレイだけが置かれていた。(神奈川県横浜市・**岡田賢一15才**)……【**編**：影さんの影響がそこまで……。】

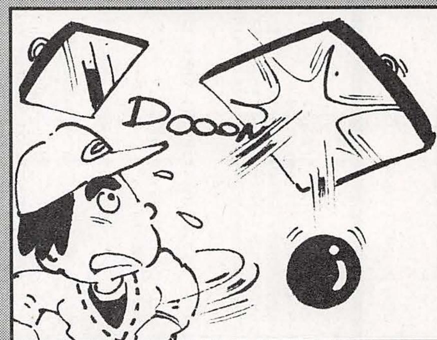
```
1260 PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 11,10:PRINT "G A M E  O V E R"
1270 IF INP(9)=191 THEN RUN ELSE 1270
1280 '■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1290 COLOR 2:FOR I=1 TO 30:X=RND(1)*10+22:Y=RND(1)*8+TY
1300 FOR J=1 TO 5:LOCATE X,Y:PRINT BH$(J)
1310 BEEP1:::::BEEP0:NEXT:NEXT
1320 FOR I=1 TO 2000:NEXT:PRINT CHR$(12):COLOR 7
1330 LOCATE 7,10:PRINT "R O U N D ";RD;" C L E A R !":FOR I=1 TO 4000:NEXT
1340 RD=RD+1:EA=0:IF RD=4 THEN K=K+1
1350 IF RD<6 THEN 120
1360 GOTO 1990
1370 '■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1380 '
1390 TI$(1)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1400 TI$(2)="■ ■■ ■■  ■ ■ ■■  ■ ■"
1410 TI$(3)="■■■■■■■  ■ ■■ ■■■■"
1420 TI$(4)="■ ■■  ■ ■■ ■■ ■ ■"
1430 TI$(5)="■■■  ■■■■ ■ ■■■ ■"
1440 COLOR 7:FOR I=1 TO 5:LOCATE 9,8+I:PRINT TI$(I);:NEXT
1450 FOR I=1 TO 7:LINE(I,I)-(38-I,22-I),"■",6,B
1460 LINE(I-1,I-1)-(39-I,23-I)," ",,B:NEXT
1470 FOR I=1 TO 6:LOCATE 0,24:PRINT:NEXT
1480 LINE(0,17)-(39,17),"-",5
1490 FOR I=0 TO 5:LINE(19-I,17-I)-(19+I,17+I),"■",2,B:NEXT
1500 LINE(16,13)-(22,13),"■",1:LINE(16,21)-(22,21),"■",1
1510 LINE(17,13)-(17,21),"■",1:LINE(21,13)-(21,21),"■",1
1520 FOR I=1 TO 10:COLOR 4
1530 LOCATE 13-I,16:PRINT LEFT$("HATO-POPPO",I)
1540 LOCATE 26,16:PRINT RIGHT$("PRESENTS  ",I):NEXT
1550 RETURN
1560 '■■■■■■■ SHOKI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1570 X=6:Y=9:F=0:Q=3:TX=30:TY=12:BF=0:TP=0:BS=0:FI=0:PRINT CHR$(12):COLOR 7
1580 LINE(0,0)-(39,24),"■",1,B:LOCATE 4,0:PRINT "SCORE";SPC(8);"LEFT";SPC(8)
1590 LOCATE 4,1:PRINT "ROUND";SPC(8);"LASER":LINE(4,2)-(34,22),"■",6,B
1600 FOR I=5 TO 33:COLOR 3:LOCATE I,21:PRINT CHR$(128+RND(1)*8);:NEXT
1610 RETURN
1620 '■■■■■■■ DANGER!! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1630 BS=1:FOR I=1 TO 100:COLOR I MOD 7:LOCATE 16,12:PRINT "DANGER!!":NEXT
1640 FOR I=0 TO 9:LOCATE 5,I+12:PRINT SPC(29);:LOCATE 5,12-I:PRINT SPC(29);
1650 NEXT:OZ=-(RD>2)+1:EA=EA+1
1660 COLOR 7:LOCATE 9,6:PRINT SP$;:X=9:Y=6
1670 FOR J=1 TO 12:FOR I=1 TO 9:COLOR BC(OZ,I)
1680 LOCATE 34-J,I+7:PRINT LEFT$(BS$(OZ,I),J);
1690 NEXT:FOR P=1 TO 100:BEEP 1::::BEEP0:NEXT:NEXT
1700 GET@A(22,7)-(34,18),G%
1710 BH=RD*10+10:BX=24:BY=10:TY=7:F=0:GOTO 140
1720 '■■■■■■■ BOSS CHARACTER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1730 RESTORE 1770:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 2
1740 READ BS$(J,I),BC(J,I):NEXT:NEXT
1750 RETURN
1760 '────123456789ABC────123456789ABC───
1770 DATA " //■■■■■■■■",1,"==■■■■   ■■",2
1780 DATA "─────||■|",5,"==■■■□■■   ■■",3
1790 DATA "     =■=□■]",7,"    ╲■  /■]",1
1800 DATA "■■■■■■■■■■",1," ──■■╲┬==",3
1810 DATA " ]]●■■■■ ■■]",5,"==■■□■■■■■■",2
1820 DATA "■■■■■■■■■",1," ──■■_/┴==",3
1830 DATA "     =■=□■]",7,"    /■  ╲■]",1
1840 DATA "─────||■|",5,"==■■■□■■   ■■",3
1850 DATA " ╲╲■■■■■■■■",1,"==■■■■   ■■",2
1860 '
1870 '■■■■■■■ DEMO! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1880 FOR I=0 TO 12:LOCATE 0,I+12:PRINT SPC(39);
1890 LOCATE 0,12-I:PRINT SPC(39):NEXT
1900 DS$(1)="    I▂I   ":DS$(2)="▁■□■-■□▂▁":DS$(3)="   ⊔ ⊔  "
1910 PRINT CHR$(12):COLOR 2
1920 FOR I=1 TO 30:LOCATE RND(1)*39,RND(1)*23:PRINT ".";:NEXT
1930 FOR I=1 TO 16:LINE(18-I,11-I/2)-(20+I,13+I/2),"■",6,B
1940 LINE(19-I,12-I/2)-(19+I,12+I/2)," ",0,B
1950 COLOR 4:LOCATE 15,6:PRINT "GOOD LUCK!!":COLOR 7
1960 FOR J=1 TO 3:LOCATE 15,10+J:PRINT DS$(J):NEXT:NEXT
1970 RETURN
1980 '■■■■■■■ ENDING DEMO ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1990 SP$(1)="          ":SP$(2)="▁▂━■■// ":SP$(3)="▔▔▔╲╲■■▔▔"
2000 PRINT CHR$(12):COLOR 2
2010 FOR I=1 TO 30:LOCATE RND(1)*39,RND(1)*15:PRINT ".";:NEXT
2020 LINE(0,20)-(39,23),"■",1,BF:LINE(35,10)-(39,22),"■",5,BF
2030 FOR I=0 TO 34:COLOR7:LOCATE I,19:PRINT CHR$(128+RND(1)*8);:NEXT
2040 FOR I=3 TO 16:FOR J=1 TO 3:COLOR7:LOCATE 20,I+J:PRINT SP$(J):NEXT
2050 IF I<16 THEN FOR Z=1 TO 40:COLOR 2+(Z MOD 2=1)*2:LOCATE 20,I+4:PRINT " ■
■ ■ ";:NEXT
2060 NEXT:FOR I=1 TO 6000:NEXT
2070 FOR I=0 TO 19:LINE(19-I,0)-(19+I,23)," ",0,BF:NEXT:PRINT CHR$(12)
2080 RESTORE 2120:FOR I=1 TO 144
2090 IF I MOD 5=1 THEN READ A$,C:COLOR C:LOCATE 5,23:PRINT A$;
2100 FOR Z=1 TO 1000:NEXT:LOCATE 0,24:PRINT :NEXT
2110 GOTO 2110
2120 DATA "THE BATTLE IN SPACE CREVASSE",2,"IS OVER.",7,"SANDY-GARETTE",4,"COULD
 TAKE ON THE",7,"GROUND OF THE EARTH AGAIN.",7,"",7
2130 DATA "SPECTER-2",6,"FOR PC-8001 (N)",7,"PROGRAM",7,"AND STORY",7,"AND CHARA
CTER DESIGN",7,"BY HATO-POPPO",4,"",7,"...",7
2140 DATA "THE NEW MISSON",2,"IS APPROACHING.",7,"",7,"",7,"SPECTER-3",6,"-MAGNA
-",3,"FOR MSX",7,"",7,"THE TIME COMING,",7,"THIS STORY WILL REALLY CLIMAX!",2
2150 DATA "",7,"",7,"",7,"──── SEE YOU AGAIN!!",7,"",7
2160 '■■■■■■■ CHARA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2170 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):S2$=S$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
2180 SP$  ="┬┐ "+S$+"□■╲"+S$+"┴─▔":TK$(1)="─=■"+S$+"  コ"+S$+"─=■"
2190 TK$(2)="■┐"+S$+"[●]"+S$+"■/":TK$(3)="▔■"+S$+"■=□"+S$+"_■"
2200 TK$(4)="=■■"+S$+"─□─"+S$+"=■■":TK$(5)="_■X"+S$+" □■"+S$+"▔■X"
2210 TK$(6)="■■"+S$+"■□■"+S$+"■■":TK$(7)="_■="+S$+"■□■"+S$+" ■="
2220 TK$(8)=" ┌"+S$+"/■□"+S$+"▔─┘":PW$  =" ┌─┐"+S$+"|P|"+S$+" └─┘"
2230 BH$(1)="    "+S$+" 。 "+S$+"    ":BH$(2)="    "+S$+" o "+S$+"    "
2240 BH$(3)=" ┌─┐"+S$+"|  |"+S$+" └─┘":BH$(4)="/▔╲"+S$+"|  |"+S$+"╲_/"
2250 EB$="■■| ":EL$="───"+S$+"───"+S$+"───":MI$=" ┬ "+S$+"├●┤"+S$+" ┴ "
2260 BL$(1)="■■■■||| "+S2$+"■■■■||| "+S2$+"■■■■||| "
2270 BL$(2)="══════"+S2$+"──────"+S2$+"══════"
2280 N$=   "   "+S$+"   "+S$+"   "
2290 M$(1)="   "+S$+"▂▂ ":M$(2)="   "+S$+"═══":M$(3)="   "+S$+"■■■"
2300 M$(4)="╮╮╮"+S$+"|||"+S$+"ｼﾞﾝﾞ":M$(5)="|■■"+S$+"|■■"+S$+"|■■"
2310 RESTORE 2360
2320 FOR I=1 TO 5:READ LC(I):NEXT
2330 FOR I=1 TO 8:READ TC(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ HP(I):NEXT
2340 FOR I=1 TO 8:READ QX(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ QY(I):NEXT
2350 FOR I=1 TO 5:READ EA$(I):NEXT:RETURN
2360 DATA 6,4,1,7,2
2370 DATA 7,3,4,2,1,1,6,5,1,5,1,3,7,10,5,20
2380 DATA 3,3,3,0,-3,-3,-3,0,-3,0,3,3,3,0,-3,-3
2390 '────1234567890123456789012345678901234567890──────────────
2400 DATA 1111111122112213213213213112343211121111
2410 DATA 1111131222144441132411151221154444411111
2420 DATA 1111124443115551222145555113231643111111
2430 DATA 1111144155132266664366664321212577211111
2440 DATA 7575663212444111888888888812345678456781
2450 '
2460 ' -COMMENT-
2470 '          ﾅｲﾖｳﾉ ﾜﾘﾆ ﾔﾀﾗ ﾅｶﾞｲ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾃﾞ ﾄﾞｳﾓｽﾐﾏｾﾝ｡
2480 '          ﾄｺﾛﾃﾞ BUG TAROU ｻﾝ! ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｴ､ ﾏｲﾂｷ ﾕｳｼｭｳﾅﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｦ
2490 '          ﾄﾞﾝﾄﾞﾝﾂｸｯﾃ.. ｺﾚｶﾗﾓ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲﾈ｡
2500 '          RED-FALCON ｻﾝﾓ ｼﾞｭｹﾝ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡ ｿﾚﾃﾞﾊ ﾏﾀ｡  BY HATO.
```

★　★

★僕の友人Mは自動販売機にお金を入れるとき,「タカタタカターン」とグラディウスのコイン音を言いながらジュースを買う楽しいやつです。(大分県宇佐市・ＯＰＴＩＯＮ15才)……【影：ボタンを連射しないようにね。】

# PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

# BOMB BALL（ボムボール）




飛峪　龍一

## ◆目的

ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬを，うまく動かして，ナンバーを順に取り，最後にダイヤを取ればよいわけですが，ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬは，直接操作できません。

## ◆反射板の使いかた

そこで，「反射板」というものを使って，ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬを第１図のように反射させます。この反射板は，一度ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬが当たると，壊れてしまいます(カベも同じ)。しかし，かたいカベや，かたい反射板は，壊れません。

## ◆操作方法

反射板をセットするときは，カーソルをテンキーの[2][4][6][8]で動かし，[5]のキーで，反射板の形を選び（画面右下に表示），スペース・キーで反射板を置きます。反射板の数には，限りがあり，残りの数は，右下に数字で表示されます。

## ◆答え合わせ

反射板をセットして，もういいなと思ったり，セットしまちがえたりしたら，リターン・キーを押してください。するとスタート地点（S>>>）にＢＯＭＢ　ＢＡＬＬがでてきて，右に流れていきます(右ですよ！右！)。そして，カキン，コキンと反射したりはね返ったりしてＢＯＭＢ　ＢＡＬＬは進んでいきます。こうして，ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬがうまくナンバーを順に取り，最後にダイヤを取るとラウンド・クリアとなってボーナスが入り，つぎのラウンドに移ります。ラウンドは，全７面です。

## ◆MISS

ＭＩＳＳになる条件は，つぎのとおりです。

・ナンバーをすべて取らずにダイヤを取った。
・ナンバーを取る順番をまちがえた。

このほか，ＢＯＭＢ　ＢＡＬＬが，永久ループに入ってしまったときなどは，リターン・キーを押すと，ＭＩＳＳになります。

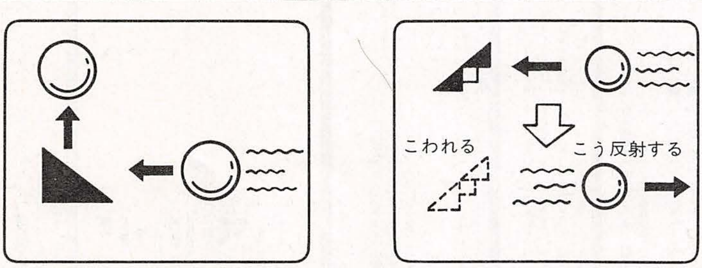
ＭＩＳＳになると，ＬＥＦＴが一つ減り，0になるとゲーム・オーバーです。

## ◆入力方法

なるべくＷＩＤＴＨ80，24⏎と打ってから，打ち込んでください。

## ◆プログラムについて

プログラムは，１行80文字でおさめようと思い，作ったのですが，改良し




《第１図》反射のさせかた

《第１表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| S | スコア |
| R | ラウンド |
| L | ＬＥＦＴの残り |
| P | 反射板の形，ＯＮ～ＧＯＴＯ用 |
| Q | ナンバーを取った数 |
| C | ＢＡＬＬの色 |
| I＄，L＄，B＄，C＄ | キャラクター関係 |
| X，Y | カーソル，ＢＡＬＬの座標 |
| SX，SY | ＢＡＬＬのスタート座標 |
| I0，I1，I9 | ＩＮＰ用 |
| VX，VY | ＢＡＬＬの移動量 |
| M(n, n) | マップの内容 |
| Z(n, n, n) | 全マップの内容 |
| N(n)，K | 反射板の数 |
| I | ループ用 |

### CHECKER FLAG

編：パズルゲームですよ。
Dr.D：反射板の要素を使ったのはなかなかいいゾ!!普通のパズルゲームとは少し毛色のちがった作品だな。
編：リストのほうはどうですか？
Dr.D：たいへんきれいにわかりやすくまとめているぞ。ラウンド・データも短くまとめているゾ!!
編：そうですね。

★この前，アウトランをしながらつい大声で歌っていたら，ウォークマンを持っていた人が美声を録音していた。(三重県四日市市・中津君はキンドーさん14才)……【編：今ごろその人が家に帰って笑いながら聞いているでしょう。】

ているうちに，80文字を越える行をだしてしまいました。ごめんなさい。

## ◆最後に

僕は，これがはじめての投稿です。このプログラムは2日でできましたが，ラウンドの制作やフローチャートなどには，1週間かかりました。

**参考**

ベーマガ'83年3月号126ページ

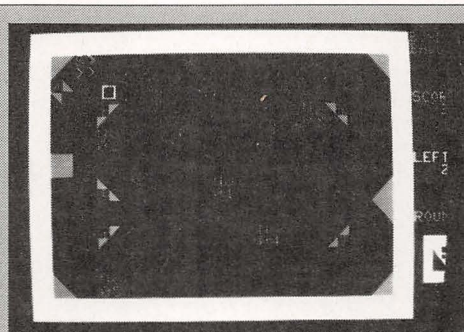
X1用「ATTACKER」

★

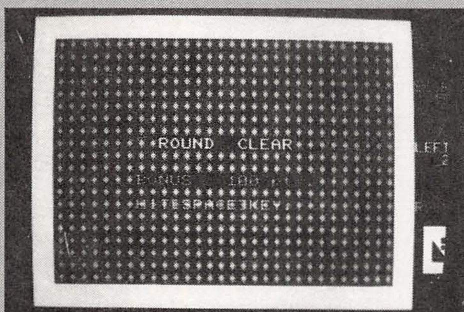
★　★



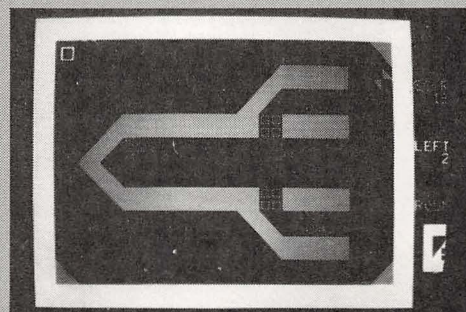

▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!!




▲《写真2》こうやって反射ブロックをセットしていこう




▲《写真3》ナンバーを順に取り，ダイヤに行けばクリア




▲《写真4》2面は飛行機面。なかなかむずかしいゾ!!

BOMB BALLのプログラム・リスト

```
0 '
1 '┌─────────────────┐
2 '│ B O M B   B A L L │
3 '│    PROGRAMED      │
4 '│       By          │
5 '│ Ryuichi . Tobisako│
6 '└─────────────────┘
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:PRINTCHR$(12):CLEAR2000
20 DIM M(15,10),C$(17),Z(7,15,10),N(7)
30 PRINT"Wait a moment...."
40 GOSUB 1290
50 PRINT CHR$(12)
60 '
70 '●●●●●●●● SCREEN+a  ●●●●●●●●
80 '
90 LINE(0,0)-(33,23),"■",6,BF
100  LINE(31,21)-(2,2)," ",6,BF
110 LOCATE34,0:COLOR2:PRINT"BOMB":LOCATE34,1:PRINT"BALL"
120 LOCATE34,5:COLOR4:PRINT"SCORE":LOCATE34,10:COLOR5:PRINT"LEFT"
130 LOCATE34,15:COLOR1:PRINT"ROUND"
140 GOSUB 180:GOSUB 1160:GOTO 290
150 '
160 '●●●●●●●● INIT ●●●●●●●●
170 '
180 S=0:R=1:L=3:I$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
190 RESTORE 220:FOR I=0 TO 17:READ C1$,C2$:C$(I)=C1$+I$+C2$:NEXT
200 LOCATE34,6:COLOR4:PRINTUSING"#####";S:LOCATE35,11:COLOR5:PRINTUSING"###";L
210 RETURN
220 DATA "  ","  ",No,01,No,02,No,03,No,04,No,05
230 DATA "▓▓","▓▓","□□","□□"," ◢","◢■","◣ ","■◣"
240 DATA "◥■"," ◥","■◤","◤ ","S>",">>","／◣","◥／"
250 DATA " ◢","◢┘","◣ ","└◣","◥┐"," ◥","┌◤","◤ "
260 '
270 '●●●●●●●● ROUND PUT ●●●●●●●●
280 '
290 COLOR2:FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 15
300 M(X,Y)=Z(R,X,Y):LOCATEX*2,Y*2:PRINTC$(M(X,Y))
310 IF M(X,Y)=12 THENSX=X:SY=Y
320 NEXT X,Y:K=N(R)
330 LOCATE34,16:COLOR1:PRINTUSING"#####";R
340 '
350 '●●●●●●●● MAIN 1 ●●●●●●●●
360 '
370 L$="┌"+I$+"└":X=1:Y=1:P=1
380 LINE(35,17)-(38,20),"■",6,B:LOCATE35,21:COLOR2:PRINTUSING"##";K
390 LOCATE36,18:COLOR7:PRINTC$(P+13)
400 I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9):VX=0:VY=0
410 VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(I1=254)-(I0=251)
420 IF X+VX<1 OR X+VX>15 OR Y+VY<1 OR Y+VY>10 THENVX=0:VY=0
430 LOCATEX*2,Y*2:COLOR2:PRINTC$(M(X,Y)):X=X+VX:Y=Y+VY
440 LOCATEX*2,Y*2:COLOR7:PRINTL$
450 IF I0=223 THENBEEP1:P=P+1:BEEP0:IF P=5 THENP=1:GOTO 390 ELSE390
460 IF I9=191 AND M(X,Y)=0 AND K>0 THENBEEP1:M(X,Y)=P+13:K=K-1:LOCATEX*2,Y*2:COL
OR2:PRINTC$(P+13):LOCATE35,21:PRINTUSING"##";K:BEEP0
470 IF I1=127 THENLOCATEX*2,Y*2:COLOR 2:PRINTC$(M(X,Y)):GOTO 490
480 GOTO 400
490 IF INP(1)=127 THEN490 ELSE530
500 '
510 '●●●●●●●● MAIN 2 ●●●●●●●●
520 '
530 X=SX:Y=SY:C=7:Q=1:VX=1:VY=0:B$="◠"+I$+"◡":M(X,Y)=0
540 FOR I=1 TO 20:NEXT I:LOCATEX*2,Y*2:PRINTC$(0)
550 IF X+VX>15 OR X+VX<1 OR Y+VY>10 OR Y+VY<1 THENP=6ELSEP=M(X+VX,Y+VY)
560 IF P=0 THENX=X+VX:Y=Y+VY:LOCATEX*2,Y*2:COLOR C:PRINTB$:IF INP(1)=127 THEN 97
0ELSE540
```

★さて，目の前に影さんが壊したパソコンの請求書と酔っているつぐ美さんがいます。絶対どちらかを取らないといけない場合どちらを取りますか？（兵庫県神戸市・**檀野哲也15才**）……【**編**：どちらかを取れと言われてもネー。】

```
570 BEEP1:BEEP0:ONPGOTO590,590,590,590,590,620,620,670,710,750,790,530,850,670,7
10,750,790
580 ' No
590 IF Q<>P THEN970
600 Q=Q+1:C=C-1:M(X+VX,Y+VY)=0:S=S+10:BEEP1:LOCATE34,6:COLOR4:PRINTUSING"#####";
S:BEEP0:GOTO 550
610 ' HARD BROCK & BROCK
620 IF P=7 THENLOCATE(X+VX)*2,(Y+VY)*2:PRINTC$(0):M(X+VX,Y+VY)=0
630 IF VX=0 THENIF VY=1 THENVY=-1:Y=Y+1 ELSEVY=1:Y=Y-1
640 IF VY=0 THENIF VX=1 THENVX=-1:X=X+1 ELSEVX=1:X=X-1
650 GOTO 550
660 ' WALL(◢)
670 IF P=14 THENLOCATE(X+VX)*2,(Y+VY)*2:PRINTC$(0):M(X+VX,Y+VY)=0
680 IF VX=-1 THENVX=1:GOTO 550 ELSEIF VY=-1 THENVY=1:GOTO 550
690 IF VX=1 THENX=X+1:VX=0:VY=-1:GOTO 550 ELSEY=Y+1:VY=0:VX=-1:GOTO 550
700 ' WALL(◣)
710 IF P=15 THENLOCATE(X+VX)*2,(Y+VY)*2:PRINTC$(0):M(X+VX,Y+VY)=0
720 IF VX=1 THENVX=-1:GOTO 550 ELSEIF VY=-1 THENVY=1:GOTO 550
730 IF VX=-1 THENX=X-1:VX=0:VY=-1:GOTO 550 ELSEY=Y+1:VY=0:VX=1:GOTO 550
740 ' WALL(◥)
750 IF P=16 THENLOCATE(X+VX)*2,(Y+VY)*2:PRINTC$(0):M(X+VX,Y+VY)=0
760 IF VX=-1 THENVX=1:GOTO 550 ELSEIF VY=1 THENVY=-1:GOTO 550
770 IF VX=1 THENX=X+1:VX=0:VY=1:GOTO 550 ELSEY=Y-1:VY=0:VX=-1:GOTO 550
780 ' WALL(◤)
790 IF P=17 THENLOCATE(X+VX)*2,(Y+VY)*2:PRINTC$(0):M(X+VX,Y+VY)=0
800 IF VX=1 THENVX=-1:GOTO 550 ELSEIF VY=1 THENVY=-1:GOTO 550
810 IF VX=-1 THENX=X-1:VX=0:VY=1:GOTO 550 ELSEY=Y-1:VY=0:VX=1:GOTO 550
820 '
830 '●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●
840 '
850 IF Q<5 THEN 970
860 LOCATE(X+VX)*2,(Y+VY)*2:COLOR6:PRINT"XX"+I$+"XX"
870 FOR I=1 TO 5:BEEP1
880 LINE(2,2)-(31,21),"*",RND(1)*7+1,BF:BEEP0:NEXT I:IF R=7 THEN1350
890 LOCATE11,10:COLOR7:PRINT"ROUND  CLEAR":LOCATE9,13:COLOR4:PRINTUSING"BONUS  #
### pts.";R*100:BO=R*100
900 FOR I=1 TO BO STEP 5:S=S+5:BEEP1:LOCATE34,6:COLOR4:PRINTUSING"#####";S:BEEP0
:NEXT
910 LOCATE9,15:COLOR5:PRINT"HIT[SPACE]KEY.":IF INP(9)<>191 THEN910
920 R=R+1:LINE(2,2)-(31,21)," ",7,BF
930 GOTO 290
940 '
950 '●●●●●●●● MISS ●●●●●●●●
960 '
970 LOCATEX*2,Y*2:COLOR C:PRINT"XX"+I$+"XX"
980 LINE(2,2)-(31,21),"+",6,BF
990 LOCATE14,10:PRINT"MISS..."
1000 FOR I=1 TO 500:BEEP1:BEEP0:NEXT
1010 L=L-1:LOCATE34,11:COLOR5:PRINTUSING" ###";L
1020 IF L=0 THEN 1090
1030 LOCATE9,15:PRINT"HIT[SPACE]KEY.":IF INP(9)<>191 THEN1030
1040 LINE(2,2)-(31,21)," ",7,BF
1050 GOTO 290
1060 '
1070 '●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
1080 '
1090 LOCATE4,10:PRINT"G  A  M  E     O  V  E  R"
1100 LOCATE7,11:PRINT"REPLAY?(Y/N)"
1110 A$=INKEY$:IF A$="y" THENLINE(2,2)-(31,21)," ",7,BF:GOSUB 180:GOTO 290 ELSEI
F A$="n" THEN 100
1120 GOTO 1110
1130 '
1140 '●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●
1150 '
1160 RESTORE 1220:COLOR2:FOR Y=1 TO 10:READ A$:FOR X=1 TO 15
1170 B=VAL("&h"+MID$(A$,X,1)):LOCATEX*2,Y*2:PRINTC$(B):NEXTX,Y
1180 LOCATE5,12:COLOR5:PRINT"HIT [SPACE] KEY TO START"
1190 IF INP(9)<>191 THEN 1190
1200 IF INP(9)=191 THEN 1200
1210 LINE(2,2)-(31,21)," ",7,BF:RETURN
1220 DATA 000000000000000,669086909080669,66B06060666066B
1230 DATA 669060606060669,66B0A6B0606066B,000000000000000
1240 DATA 669086906000600,66B060606000600,669066606000600
1250 DATA 66B0B0A06660666
1260 '
1270 '●●●●●●●● ROUND READ ●●●●●●●●
1280 '
1290 RESTORE 1430:FOR I=1 TO 7:FOR Y=1 TO 10
1300 READ A$:FOR X=1 TO 15:Z(I,X,Y)=VAL("&h"+MID$(A$,X,1))
1310 NEXT X,Y:READ N(I):NEXT I:RETURN
1320 '
1330 '●●●●●●●● ALL ROUND CLEAR ●●●●●●●●
1340 '
1350 LINE(2,2)-(31,21),"#",6,BF
1360 LOCATE5,10:COLOR7:PRINT"Your All Round Clear!!!!"
1370 LOCATE10,11:PRINT"The E N D"
1380 FOR I=1 TO 5000:NEXTI:GOTO 1090
1390 '
1400 '●●●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●
1410 'ROUND 1 - 7
1420 '
1430 DATA BC000000000000A,D00000000000000,000000000003000
1440 DATA 002000000000000,600000000000000,000000010000008
1450 DATA 00000000000000A,000000000400000,000000000000000
1460 DATA 905000000000008,7
1470 DATA BC000000000000A,00000100086660D,000000008B03000
1480 DATA 008666666766600,08B500000000000,0A9000000000000
1490 DATA 00A666666766600,00000000A904000,000000000A66600
1500 DATA 900000000000028,7
1510 DATA B0C00000000000A,086690006666600,060060000060000
1520 DATA 0666B0000060000,06A940300060002,060A90000060000
1530 DATA 0600A0060060000,00D050000000000,006666000666600
1540 DATA 900000010000008,5
1550 DATA BC000000000001A,66666B000000000,0000600D0A60000
1560 DATA 400069000860500,006666666666600,000000A6B000000
1570 DATA 000003869000000,066666666666620,000000000000000
1580 DATA 900000000000008,9
1590 DATA B0CBAB0AB0ABA66,00008900048900A,0000AB0100AB000
1600 DATA 008900089003890,00AB890AB089AB0,0000AB0000AB000
1610 DATA 000000002000000,000008900890B00,05000AB00AB0000
1620 DATA 9D0890089008908,3
1630 DATA BC000000000050A,000066660000007,00000717806666D
1640 DATA 90008666690000A,666066BABABA660,B000A6000000260
1650 DATA 040A06000000760,000086000000060,B00000898989860
1660 DATA 903000000000008,17
1670 DATA BC000000000600A,D60666066606060,060000000060060
1680 DATA 566660664660060,060000060660660,063606000000660
1690 DATA 060600060606660,060006002006010,066600000606060
1700 DATA 900000666000008,23
1710 '
1720 '--------------------------
1730 ' オ ツ カ レ サ ン ! ! ! ! ! !
1740 '     C    S    D
1750 ' コンピューターソウゴウカイハツドウコウカイ
1760 '        カイハツブチョウ
1770 '       トビサコ リュウイチ
1780 '--------------------------
```

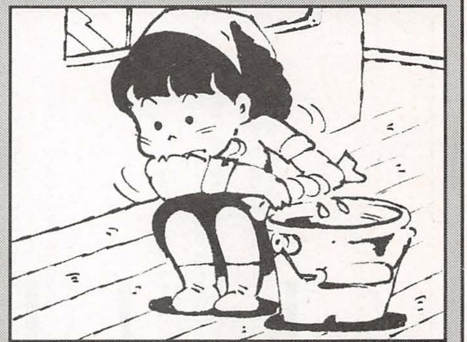
★　　★

★この前，マスクをしている人がいたので，「カゼですか？」と聞いたら「いいえ，カゲです」と言われた。(岐阜県加茂郡・わちがゆるさん14才)……【**編**：なんと，岐阜県にも影さんが出現するとは。おそろしい!!】

# PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

# ふきりん

木村　邦彦



## ◉STORY

ある日，いきなりサングラスライムという変なやつが現れ，そこらへんを汚していった。世界をきれいにするために生まれた，ふきりんはせっせと汚れをふきはじめるのでした。

## ◉遊びかた

サングラスライムにぶつからないように汚れを全部ふいてください。サングラスライムは汚れを増やしていくのでそれもすべてふいてください。ひとつ忘れていましたが，ふきりんには，ヨゴレ度というのがあって，それが100％を越えると（100％までは良い）死んでしまいます。ヨゴレ度はバケツに入って回復してください。

## ◉操作方法

4・6・2・8でふきりんを操作してください。TIMEがなくなる前に汚れを全部ふけば，クリアです。

## ◉最後に

面は全3面で，クリアするごとにむずかしくなります。3面をクリアするとめでたくエンディングになります。エンディングの内容は一応プログラムを見てもわかりません（わかっちゃうかなー）。けっこう，簡単ですのでぜひクリアして見てね♥

## ◉なぜか最後にのあとにある「最後に」

今度，マシン語を使ってアクション・ゲームを作ろうと計画しながらドラクエIIをレベル31で解き（いなずまの剣でだよ）ひそかに2月10日のドラクエIII発売を期待しているオレであった（なんのこっちゃ）。

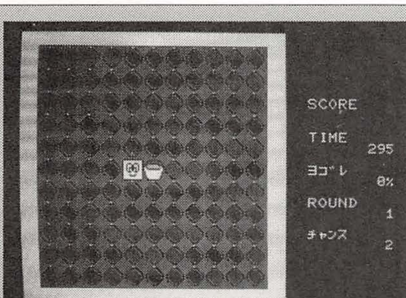
## CHECKER FLAG

編：ユニークなアイデアのゲームですね。

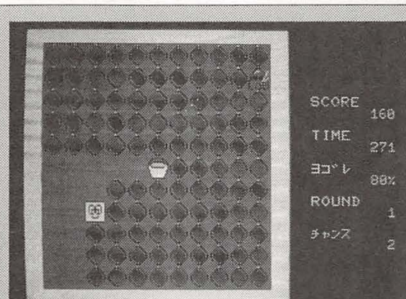
Dr.D：そうだな。日常の生活をゲームにしているのがおもしろいゾナ！　リストも短いし，わかりやすいので初心者の人は参考にしてみるといいゾ!!

編：改造もできますネ。

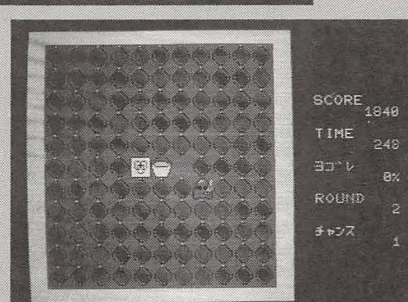
Dr.D：そうじゃな。面データを付けて，面ごとに難易度をつけてやるとよりおもしろいゾ。




◀《写真1》ゲーム・スタート!!中央のふきりんを動かして汚れをふいていこう




◀《写真2》ヨゴレが100％になったらアウトだ!!早めにバケツに入ろう




◀《写真3》2面も面構成は同じだが，敵が汚れをいっぱいだしてくるゾ!!

★Yes・Noクイズです。1問でもまちがうと失格です。**問題**：つぐ美さんは今年，減量に成功するでしょうか？さあYesかNoか？（茨城県東茨城郡・毛止寸16才）……【つぐ美：もちろんYes！影：ブー！失格です。】

```
10  REM ■■■■■■■■  ｼｮｷ  ■■■■■■■■
20 CMD CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7
30 DIM A%(35),B%(35),C%(35),D%(35),E%(35)
40 FOR I=0 TO 34:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
50 FOR I=0 TO 34:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
60 FOR I=0 TO 34:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
70 FOR I=0 TO 34:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
80 CMD LINE  (0,0)-(208,199),1,B:CMD LINE (15,11)-(193,188),1,B
90 CMD PAINT (2,2),3,1:CMD LINE(16,12)-(192,187),2,BF
100 CMD GET@(16,16)-(31,31),E%
110 REM ■■■■■■■■  ｾｯﾄ  ■■■■■■■■
120 LOCATE 27,6 :PRINT "SCORE":LOCATE 27,9:PRINT "TIME"
130 LOCATE 27,12:PRINT "ﾖｺﾞﾚ" :LOCATE 27,15:PRINT "ROUND"
140 LOCATE 27,18:PRINT "ﾁｬﾝｽ"
150 SC=0:R=1:L=2:CA=1:CMD LINE (16,12)-(192,187),2,BF
160 FOR IY=1 TO 11:UY=IY:FOR IX=1 TO 11:UX=IX:GOSUB 430:NEXT IX:NEXT IY
170 TI=350-R*50:TX=7:TY=6:U=118:UP=0
180 X=5:Y=6:UP=0:GOSUB 470
190 GOSUB 480:GOSUB 490:GOSUB 380:GOSUB 410:GOSUB 400
200 REM ■■■■■■■■  ﾒｲﾝ  ■■■■■■■■
210 I=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y:IF TI=0 THEN 680 ELSE TI=TI-1:GOSUB 460
220 X=X-(I=239)*(X>1)+(I=191)*(X<11)
230 Y=Y-(I1=254)*(Y>1 AND X=VX)+(I=251)*(Y<11)
240 G=(X=VX AND Y=VY)+2:ON G GOTO 350,250
250 G=STATUSPOINT(X*16+7,Y*16-4)+1:ON G GOTO 680,290,280,260
260 BEEP1:SC=SC+10:GOSUB 450:BEEP0:UP=UP+5:U=U-1:GOSUB 470
270 IF U<1 THEN GOTO 760 ELSE IF UP=105 THEN 680
280 GOSUB 370:GOTO 350
290 GOSUB 370:GOSUB 400
300 IF UP=100 THEN SC=SC+300 ELSE SC=SC+UP
310 GOSUB 450:UP=0:GOSUB 470
320 FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT I
330 X=X+(VX>X)-(VX<X):Y=Y+(VY>Y)-(VY<Y)
340 GOTO 250
350 GOSUB 520:GOTO 210
360 REM ■■■■■■■■  ｻﾌﾞ  ■■■■■■■■
370 CMD PUT@(VX*16,VY*16-4),E%,PSET
380 CMD PUT@  (X*16,Y*16-4),A%,PSET:RETURN
390 CMD PUT@(VX*16,VY*16-4),E%,PSET:RETURN
400 CMD PUT@          (96,92),B%,PSET:RETURN
410 CMD PUT@(TX*16,TY*16-4),C%,PSET:RETURN
420 CMD PUT@(TX*16,TY*16-4),E%,PSET:RETURN
430 CMD PUT@(UX*16,UY*16-4),D%,PSET:RETURN
440 CMD PUT@(UX*16,UY*16-4),E%,PSET:RETURN
450 LOCATE 29,7:PRINT USING "#######";SC:RETURN
460 LOCATE 32,10:PRINT USING "####";TI:RETURN
470 LOCATE 32,13:PRINT USING "###%";UP:RETURN
480 LOCATE 34,16:PRINT R:RETURN
490 LOCATE 34,19:PRINT L:RETURN
500 LINE (1,1)-(25,24)," ",0,BF:RETURN
510 REM ■■■■■■■■  ﾃｷ  ■■■■■■■■
520 UX=TX:UY=TY:G=INT(RND(1)*4)+1:ON G GOTO 530,540,550,560
530 TX=TX+1:GOTO 570
540 TX=TX-1:GOTO 570
550 TY=TY+1:GOTO 570
560 TY=TY-1:GOTO 570
570 IF TX=0 OR TX=12 OR TY=0 OR TY=12 THEN 590
580 AC=CA:G=STATUSPOINT(TX*16+7,TY*16-4)+1:ON G GOTO 660,590,600,610
590 TX=UX:TY=UY:RETURN
600 CA=1:GOTO 620
610 CA=2
620 ON AC GOTO 630,650
630 UG=INT(RND(1)*5):IF R>UG THEN U=U+1:GOTO 650
640 GOSUB 440:GOSUB 410:RETURN
650 GOSUB 430:GOSUB 410:RETURN
660 GOSUB 420:GOSUB 580
670 REM ■■■■■■■■  ｼﾝﾀﾞ  ■■■■■■■■
680 FOR I=0 TO 70:BEEP1:XX=X:X=XX:BEEP0:NEXT I:COLOR 2
690 LOCATE 10,12:PRINT "MISS!":COLOR 7:IF L=0 THEN 720
700 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:L=L-1:GOSUB 490
710 GOSUB 390:X=5:Y=6:UP=0:TI=350-R*50:GOSUB 500:GOTO 180
720 COLOR 1:LOCATE 8,12:PRINT "GAME OVER":LOCATE 7,14:PRINT "HIT [s] KEY"
730 LOCATE 7,14:PRINT "HIT [s] KEY":COLOR 7
740 IF INKEY$="s" THEN CMD CLS 1:GOTO 750 ELSE 740
750 GOSUB 500:GOTO 120
760 REM ■■■■■■■■  ｸﾘｱ  ■■■■■■■■
770 CMD LINE (16,12)-(192,187),2,BF
780 GOSUB 480:R=R+1:IF R=4 THEN 950
790 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT "CLEAR":COLOR 7
800 FOR I=0 TO 300:BEEP1:BEEP0:NEXT I:GOSUB 500:GOTO 160
810 REM ■■■■■■■■  DATA  ■■■■■■■■
820 DATA 0020,0010,0080,0200,ff3f,fcff,ff3f,fcff,033f,fcc0,fc3c
830 DATA 3c3f,fc3c,3c3f,c03c,3c03,cc3c,3c33,cc3c,3c33,033f,fcc0
840 DATA ff3f,fcff,d73f,fcd7,f53f,fc5f,ff3f,fcff,ff3f,fcff,0080,0200,0000
850 DATA 0020,0010,95aa,aa56,15a8,2a54,aaa2,8aaa,008a,a200,ee20
860 DATA 08ee,bb0b,b0bb,ee32,ccee,003c,3c00,ff3f,fcff,ff8f,f2ff
870 DATA ff8f,f2ff,ff8f,f2ff,ffa3,caff,ffa3,caff,ffa8,2aff,00a8,2a00,0000
880 DATA 0020,0010,a0aa,aa0a,8aaa,aaa2,2faa,abe8,baa8,2eaa,aaa8
890 DATA 2eaa,aaa2,8eaa,0288,3280,0080,c300,028a,ee80,aa2a,b8ab
900 DATA aa2a,08a0,a52a,c84c,9a2a,0890,aa2a,a8aa,022a,a880,a880,0a2a,0000
910 DATA 0020,0010,abaa,aaaa,a0aa,aa0a,8aaa,aaa2,22aa,aa28,88a8
920 DATA 2a8a,22a2,8a22,8888,a288,228a,2222,8888,a288,228a,2222
930 DATA 88a2,8a88,a2a2,2a22,28aa,aa88,8aaa,aaa2,a0aa,aa0a,aaaa,aaaa,0000
940 REM ■■■■■■■■  ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ  ■■■■■■■■
950 CMD LINE (16,12)-(192,187),2,BF
960 X=9:Y=1:TX=3:TY=1:GOSUB 380:GOSUB 410:COLOR 2
970 RESTORE 1040:FOR J=0 TO 8 STEP 2
980 READ A$:FOR I=1 TO 16 STEP 2:B$=B$+MID$(A$,I,1):C$=C$+MID$(A$,I+1,1)
990 NEXT I:LOCATE 3,5+J:PRINT B$
1000 LOCATE 15,5+J:PRINT C$:BEEP1:B$="":C$="":BEEP0
1010 BEEP1:BEEP0:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:NEXT J:COLOR 3
1020 FOR I=0 TO 7:READ A:LOCATE 9+I,19:PRINT CHR$(A):NEXT I
1030 GOTO 1030
1040 DATA "ｿﾅﾞﾝｳﾀｷﾞﾝｲｸ?ﾝ?  ","ｽ ﾏｴﾅｯｶ!ｯ!ﾀ!    ","ｷﾜﾐｶﾆｯﾊﾃﾏｸｹﾚﾀﾀﾖﾉ"
1050 DATA "ﾓｱｳﾘﾜｶﾙﾞｲﾄｺｳﾄ｡ﾊ ","ｼｱﾅﾘｲｶﾖﾞ｡ﾄ ｳ ｡  ",84,72,69,160,160,69,78,68
```

★　★　★

★僕は友人が「サンダーブレード」をやっているときに，シートをおさえて，操作できなくしてしまうのが好きだ。（埼玉県秩父郡・**寿司killer 16才**）……【**影**：私はジェットコースターをおさえて動けなくするのが好きだ。**編**：もー。】

# PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

# 怒羅厳（どらごん）



佐藤　秀継

## ★ストーリー

近頃，10匹のドラゴンが宇宙を荒し回って困っている。そこで，あなたはドラゴンを退治するため宇宙船に乗って宇宙へと向かった。

## ★遊びかた

宇宙船の操作は[2][4][6][8]で8方向移動，[GRPH]で方向転換，スペース・キーでミサイル（1画面に1発）で，その面数だけドラゴンの顔にミサイルを撃ち込んでください。10面クリアすると終わりです。TIMEは300あり，TIMEが0になるかドラゴンにぶつかるとゲーム・オーバーです。

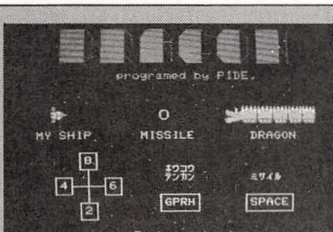
## ★プログラムについて

PC-8001mkIISRの投稿が少ないそうなのでがんばって作ってみました。グラフィックを使ったゲームははじめてなもんで少し苦労しました。とくに変わった命令などを使っていないので移植（移植するほどのゲームでもないが……）もさほどむずかしくないと思います。

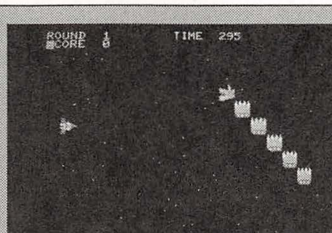
言いわすれましたが，ドラゴンの体はラウンド・クリアするごとに長くなります。10面じゃ少ないと思う人は960

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| SX，SY，VX，VY | 自機のXY座標 |
| SH | 自機の向き |
| SP | 自機がぶつかったかどうか |
| L$，U$ | カーソルの左・下移動 |
| SL%，SR% | 自機の左右キャラ |
| FX，FY | ドラゴンの顔のXY座標 |
| XH，YH | ドラゴンの移動方向 |
| FP，BP | ドラゴンの顔と体のポインタ |
| DR | ドラゴンの移動方向をかえるかどうか |
| DM | ドラゴンにミサイルが当たったか |
| SD$，FD$，BD$，ED$ | データ読み込みのための変数 |
| FL%，FR% | ドラゴンの左右のキャラ |
| B% | ドラゴンの体のキャラ |
| E% | 爆発のキャラ |
| BX，BY | ドラゴンの体のXY座標 |
| MX，MY | ミサイルのXY座標 |
| MA | ミサイルの移動方向 |
| MK | ミサイルの距離 |
| M | ミサイルを表示するかかどうか |
| MP | ミサイルがドラゴンに当たったか |
| T | タイム |
| S | スコア |
| R | ラウンド数 |
| L | データの読み込みループ |
| XH | ドラゴンの顔の向き |
| BB | ドラゴン爆発ループ |
| BS | 爆発音のためのループ |
| HP，HC，HX，KY | 星表示のための変数 |




◀《写真1》タイトル画面。右が敵のドラゴン，左が自機だ！




◀《写真2》ゲーム・スタート！ドラゴンの頭を狙ってミサイルを撃て




◀《写真3》ドラゴンの頭に面の数だけミサイルを当てればクリア




◀《写真4》ドラゴンにぶつかるかタイムがなくなるとゲーム・オーバー

★昔，ベーマガを貸してくれて小学校の卒業文集の将来の仕事のところに「ナムコの社長」と書いた菅原　誠君，生きていたら連絡くれ!!（東京都練馬区・**牧野裕二14才**）……【**影**：そういえば私は「総理大臣」と書いたっけなあ。】

行のRの値を大きくしてください。しかし，あまり面を多くするとドラゴンの体が長くなりすぎてきたなくなります。ドラゴンの長さを長くしたくない人は960行のFP＝FP＋1をカットしてください。

また，タイムが長い，あるいは短いと思う人は440行のTの値を大きくすればタイムが長く，小さくすれば短くなります。

●参考

ベーマガ'85年3月号「SNAKES」・'86年4月号51ページ・'87年7月号55ページ，廣済堂出版「PC-8001mkII ゲームおもしろパック」

## 怒羅厳のプログラム・リスト

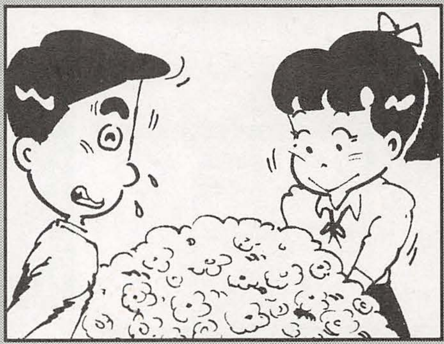
```
10 'oooooooooooooooooooooooooo < ト゛ラコ゛ン > by PIDE. oooooooooooooooooooooooooooo
20 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ショキセッテイ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 CLS 3:SCREEN 2,2,0,3:CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:BGM 1
40 S=0:C=4:FP=6:BP=1:R=1:L$=CHR$(29):U$=CHR$(31)
50 DIM SL%(49),SR%(49),FL%(49),FR%(49),B%(49),E%(49),BX(101),BY(101)
60 RESTORE 1140:FOR I=0 TO 49:READ SD$:SL%(I)=VAL("&h"+SD$):NEXTI
70  FOR I=0 TO49:READ SD$:SR%(I)=VAL("&h"+SD$):NEXT I
80  FOR I=0 TO49:READ FD$:FL%(I)=VAL("&h"+FD$):NEXT I
90  FOR I=0 TO49:READ FD$:FR%(I)=VAL("&h"+FD$):NEXT I
100 FOR I=0 TO49:READ BD$: B%(I)=VAL("&h"+BD$):NEXT I
110 FOR I=0 TO49:READ ED$: E%(I)=VAL("&h"+ED$):NEXT I
120 FOR HC=2 TO 6 STEP 2
130 FOR HP=1 TO 30:PSET(INT(RND(1)*271)+24,INT(RND(1)*175)+16),HC
140 NEXT HP:NEXT HC:SCREEN ,,1
150 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● タイトルガ゛メン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 LOCATE 0, 0:COLOR 2:PRINT " [illegible] "
170                     PRINT " [illegible] "
180                     PRINT " [illegible] "
190                     PRINT " [illegible] "
200 LOCATE 10, 5:COLOR1:PRINT "programed by PIDE."
210 LOCATE 15, 9:COLOR7:PRINT " ⌒"+L$+L$+U$+" ∪"
220 LOCATE  0,12:COLOR3:PRINT "MY SHIP       MISSILE        DRAGON "
230 LOCATE  0,14:COLOR5:PRINT "                                    "
240                     PRINT "      ┌─┐                           "
250                     PRINT "      |8|         ホウコウ           "
260                     PRINT "  ┌─┐ └┬┘ ┌─┐    テンカン     ミサイル  "
270                     PRINT "  |4├──┼──┤6|                       "
280                     PRINT "  └─┘ ┌┴┐ └─┘                       "
290                     PRINT "      |2|       |GPRH|    |SPACE|  "
300                     PRINT "      └─┘                           "
310                     PRINT "                                    "
320 PUT@(24,72),SR%:PUT@(200,72),FL%
330 FOR D=27 TO 35 STEP 2:PUT@(D*8,72),B%:NEXTD
340 LOCATE 12,25:COLOR C:PRINT "Push any Key!"::C=C+1:IF C=8 THEN C=1
350 IF INKEY$="" THEN 340 ELSE BGM 0:PLAY "@6t150132>cdefgab<cdefgabrr":CLS 3
360 LOCATE 13,10:COLOR 6:PRINT "GAME START!"::BGM 0
370 PLAY "@3218a.g.f4116dfdfgf18a.>c.d4<":BGM 1:CLS 1
380 YR=INT((RND(1)*10)+1)*2
390 FOR BR=1 TO FP:BX(BR)=35:BY(BR)=YR:NEXT BR
400 SX=3:SY=10:SH=1:M=0:VX=3:VY=10:XH=1:YH=-1:FX=35:FY=YR:DM=0:T=300
410 LOCATE 0,0:COLOR 5:PRINT "ROUND ";R;"  TIME ";T
420 LOCATE 0,1:PRINT "SCORE ";S
430 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MY SHIP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 FOR T=300 TO 0 STEP -1
450 LOCATE 21,0:COLOR 5:PRINT T
460 XM=0:VX=SX:VY=SY
470 I0=INP(0):I1=INP(1):I8=INP(8):I9=INP(9)
480 VX=VX+(((I0=191)+(I0=187))*(SX<35))*2-(((I0=239)+(I0=235))*(SX>3))*2
490 VY=VY+(((I0=251)+(I0=187)+(I0=235))*(SY<22))*2-((I1=254)*(SY>2))*2
500 IFI8=239THENSH=-SH
510 IF I9=191 THEN IF M=0 THEN GOSUB 750
520 IF M=1 THEN GOSUB 760
530 SP=POINT(VX*8+3,VY*8+6)
540 IF SP=4 THEN 1040
550 LINE(SX*8,SY*8)-(SX*8+15,SY*8+15),0,BF
560 SX=VX:SY=VY
570 ON SH+2 GOTO 580,600,590
580 PUT@(SX*8,SY*8),SL%:GOTO 600
590 PUT@(SX*8,SY*8),SR%
600 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ト゛ラコ゛ン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 DR=INT(RND(1)*10)
620 IFFX=35ORFX=3THENXH=-XH:XM=1
630 IF FY=22 OR FY=2 THEN YH=-YH ELSE IF XM=0 AND DR<1 THEN XH=-XH
640 FX=BX(FP)+XH*2:FY=BY(FP)+YH*2
650 LINE(BX(BP)*8,BY(BP)*8)-(BX(BP)*8+15,BY(BP)*8+15),0,BF
660 PUT@(BX(FP)*8,BY(FP)*8),B%,PSET
670 ON XH+2 GOTO 680,700,690
680 PUT@(FX*8,FY*8),FL%,PSET:GOTO 700
690 PUT@(FX*8,FY*8),FR%,PSET
700 FP=FP+1:BP=BP+1:IF FP>100 THEN FP=1 ELSE IF BP>100 THEN BP=1
710 BX(FP)=FX:BY(FP)=FY
720 IF M=1 THEN GOSUB 760
730 NEXT T:GOTO 1040
740 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ミサイル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
750 PLAY "@18c":M=1:MY=SY:MK=0:MX=SX-3:IF SH=1 THEN MA=2 ELSE MA=-2
760 MX=MX+MA
770 IF MK>6 OR MX<0 OR MX>33 THEN LOCATE MX-MA+2,MY:PRINT "   "+L$+L$+U$+"   "::M=
0:RETURN
780 LOCATE MX,MY:COLOR 7:PRINT "  ⌒  "+L$+L$+L$+L$+L$+L$+U$+"  ∪  ";
790 MP=POINT((MX+4)*8+1,MY*8+10)
800 IF MP=2 THEN 820
810 MK=MK+1:RETURN
820 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● アタッタ! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
830 LOCATEF X-1,FY:PRINT "   "+L$+L$+U$+"  "
840 PLAY "@10c":DM=DM+1:S=S+10:MK=7:LOCATE 6,1:COLOR 5:PRINT S
850 IF DM=R THEN 860 ELSE RETURN
860 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
870 FOR BB=FP TO BP STEP -1
880 LINE(BX(BB)*8,BY(BB)*8)-(BX(BB)*8+15,BY(BB)*8+15),0,BF
890 PUT@(BX(BB)*8,BY(BB)*8),E%
900 BEEP 1:BEEP 0:NEXT BB
910 FOR BS=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT BS:BGM 0
920 IF R=10 THEN 970
930 LOCATE 12,11:COLOR 4:PRINT "ROUND CLEAR!":PLAY "@2314>argrfr8d418fgf<"
940 LOCATE  5,12:COLOR 5:PRINT "BONUS  100 X";R;"+";T;"=";R*100+T
950 PLAY "r1":BGM 1
960 FP=FP+1:S=S+R*100+T:R=R+1:CLS 3:GOTO 390
970 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● 10 ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 CLS 3:LOCATE 12,10:COLOR 4:PRINT "You are win!":BGM1
990 PLAY "@1312>agfd4c4","@13t150>12fdc<a4g4>","v10@58t15014rararal8aal16aaaa"
1000 PLAY "agf1","fdc1","14raraal16aaaraaar"
1010 PLAY "agfd4c4","fdc<a4g4>","14rararal16aaaraaar"
1020 PLAY "a>cd1<<","fga1<","14raral16aaaraaaraaaaaaaav8"
1030 GOTO 1100
1040 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1050 LINE(SX*8,SY*8)-(SX*8+15,SY*8+15),0,BF
1060 PUT@(SX*8,SY*8),E%
1070 FOR BB=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT BB
1080 LOCATE 13,10:COLOR 5:PRINT "GAME OVER!";
1090 BGM 0:PLAY "@4518a.g.f4116dfdfgf18a.c.d4"
1100 LOCATE 12,11:COLOR 3:PRINT "Push any Key!";
1110 IF INKEY$="" THEN 1110 ELSE CLS 3:S=0:FP=6:BP=1:R=1:GOTO 360:END
1120 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1130 '――――――――――――――――――――― my ship (left) ―――――――――――――――――――――――
1140 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,1F00,0000,0000,1F00,0000,0A00,0a00
1150 DATA 0000,0000,be01,0000,C003,3E00,C003,9B01,6700,980F,1B00,6738,9807
1160 DATA 1000,6ef8,90c7,1b00,6738,9807,9B01,6700,980F,C003,3E00,C003,0000
1170 DATA BE01,0000,0A00,0A00,0000,0000,1F00,0000,0000,1F00,0000
1180 '――――――――――――――――――――― my ship (right) ――――――――――――――――――――――
1190 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,00F8,0000,0000,00F8,0000,0050,0050
1200 DATA 0000,0000,807d,0000,C003,007C,C003,80D9,00E6,F019,00D8,1CE6,E019
1210 DATA 0008,1f76,e309,00d8,1ce6,e019,80D9,00E6,F019,C003,007C,C003,0000
1220 DATA 807D,0000,0050,0050,0000,0000,00F8,0000,0000,00f8,0000
1230 '――――――――――――――――――――― ト゛ラコ゛ンノカオ (left) ―――――――――――――――――――――
1240 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,4000,4000,0000,2000,2000,0000,3000
1250 DATA 3000,0000,3000,3060,0000,3000,33FE,0040,10C0,FF7F,0010,3878,C717
1260 DATA 0042,305F,CF42,8010,C017,BE10,0000,c007,3f00,0021,803F,7F21,0088
1270 DATA 00FC,FF8B,0020,00E0,FC3F,0000,0000,C0FF,0000,0000,007c
1280 '――――――――――――――――――――― ト゛ラコ゛ンノカオ (right) ――――――――――――――――――――
1290 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0002,0002,0000,0004,0004,0000,000C
1300 DATA 000c,0000,000c,060C,0000,000C,7FCC,0200,0300,FEFF,0800,1E1C,E8E3
1310 DATA 4200,fa0c,42f3,0801,e803,087d,0000,E003,00FC,8400,FC01,84FE,1100
1320 DATA 3F00,D1FF,0000,0700,F83F,0000,0000,FF03,0000,0000,3e00
1330 '――――――――――――――――――――― ト゛ラコ゛ンノカラタ゛ ―――――――――――――――――――――
1340 DATA 0010,0010,0000,4444,4444,0000,644C,644C,0000,E6CE,E6CE,0000,EEEE
1350 DATA eeee,0000,0ee0,FEFF,0000,06C0,FEFF,0000,0280,FEFF,0000,0000,FEFF
1360 DATA 0000,0000,feff,0000,0000,feff,0000,0000,FEFF,0000,0000,FEFF,0000
1370 DATA F83F,06C0,1011,eeee,1011,1011,eE6e,1011,0000,fc3f,0000
1380 '――――――――――――――――――――――― ハ゛クハツ ―――――――――――――――――――――――
1390 DATA 0010,0010,0000,3004,0000,0000,7004,0000,0000,E00F,0000,0000,F08F
1400 DATA 0001,0000,f85f,4004,0000,FF7F,2004,0000,FE3F,0001,0000,FE3F,A40B
1410 DATA 0002,fe7f,c003,0001,fe7f,8805,0000,FFFF,2010,0000,FF3F,5002,0000
1420 DATA F81F,0005,0000,F01F,0000,0000,F030,0000,0000,1800,0000
```

★昨年の春，本田美奈子のコンサートに行ったときのことだった。僕の近くの席に親衛隊がすわっていた。そこで，僕は思いきり「ユーキちゃ～ん」と呼んでしまった。その後…。(岐阜県各務原市・長尾　守14才)……【影：ゲッ。】

## PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

# The Holy Flower（ザー ホーリィ フラワー）

## (移植改良版MIG&MOG)



川端　豊彦

## STORY

これは私たちの世界とは別の世界でのこと。

ある町にミグとモグという2人の子供が花の女神に仕えて暮らしていました。

あるとき，悪魔が現れ，モグの心から「やさしさ」をうばってしまいました。モグの目は輝きを失い，すっかりひねくれ者になってしまいました。

そんなモグを悲しんでいたミグの前に花の女神が現れ，こう言ったのでした。

「この町の近くの廃墟に20個の聖なる花の芽があります。この花をモグといっしょに咲かせるのです。花を咲かせることでモグの心にやさしさがもどるでしょう」

ミグがモグを無理矢理に廃墟へ連れてった直後，悪魔はカマプスという花の芽が大好きなモンスターを放ったのでした。

## 作品について

内容は，「MIG&MOG」なんですよ。移植をして友人たちにテストプレイしてもらっているうちに，ああしようこうしようと意見がでてきて，ああしたりこうしたりしてるうちに，こんな作品になってしまったのです。元祖X1版の製作者の松本さん。あなたの作品を勝手にこんなに変えてしまいました。すみませんです。

## 遊びかた

テンキーの[2][8][4][6]でミグ(女の子)が下上左右，モグ（男の子）が上下右左へ動きます。2人を操作して花の芽をはさんでください。

あまり時間がかかりすぎると（ステップが0以下になると）カマプスがでてきます。カマプスが花の芽を食べる（かさなる）とミスです。ミグ，モグとカマプスがかさなっても何の影響もありません。各面ミス3回でゲーム・オーバーです。

それから，タイトル画面でスペース・キーを押すと1～15面までの面セレクトができます。

## プログラムについて

何しろ一度完成したプログラムを（ところによっては根本的に）直すということでけっこう大変でした（何しろバージョン・アップばかり3か月以上やっていた)。

そのわりに大したことのないプログラムだなんて言わんでください。苦労したんですから。で，プログラムですが，見やすさを第1にして作ったつもりです。特別にむずかしいこともやってません。すぐに解読できると思いますよ。

それから「カマプスがジャマだ！」という人は，580行をGOTO640，としてください。でてこなくなります。

なお，すべての面が50ステップ内でクリアできるようになっています。全20面です。

## 参　考

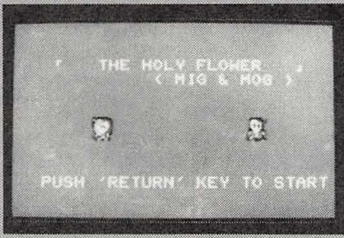
85年5月号X1版，同年8月号PASOPIA版，86年1月号FM7版の「MIG&MOG」。87年1月号PC88SR用「THE RETURN OF RAINBOW」

★　　★

《第1表》変数表

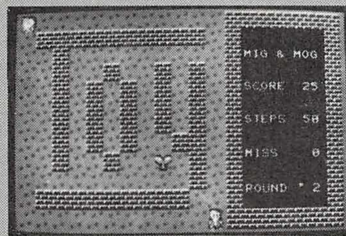
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| C(0, 0) | 地面のキャラクター |
| C(0, 1) | カベのキャラクター |
| C(0, 2) | ミグのキャラクター |
| C(0, 3) | モグのキャラクター |
| C(0, 4) | カマプス(地面の上)のキャラクター |
| C(0, 5) | カマプス(カベの上)のキャラクター |
| C(0, 6) | ふたばのキャラクター |
| C(0, 7) | つぼみのキャラクター |
| C(0, 8) | 花のキャラクター |
| H(B, B) | フィールド（0→地面　1→カベ　2→つぼみ) |
| X, Y, Z | キャラクター表示用（XとYが座標，Zが種類) |
| M$ | メッセージ |
| RO | ラウンド |
| SC | スコア |
| ST | ステップ |
| MI | ミス |
| SIX, SIY | 各ラウンドのミグのスタート地点の座標 |
| SOX, SOY | 各ラウンドのモグのスタート地点の座標（カマプスが出現するところでもある) |
| X(0), Y(0)<br>X(1), Y(1)<br>X(2), Y(2)<br>X(3), Y(3)<br>X(4), Y(4)<br>X(5), Y(5)<br>X(6), Y(6)<br>X(7), Y(7)<br>X(8), Y(8) | 各キャラクターの座標 |

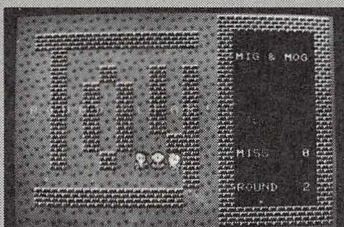
★友人のKIといっしょに，ゲーム・センターに行ってヘビーウエイト・チャンプをやって，ストレスをきれいさっぱりとってきたのでした。だー。(新潟市・いい男だー！15才)……【影：ペンネームが気に入らない!!】



▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート

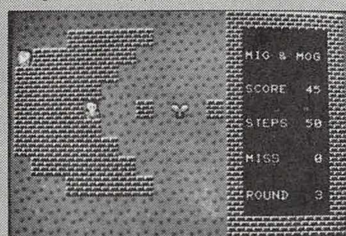
▼《写真2》上がミグちゃんです。モグくんはミグの逆に動きます





▲《写真3》こうやって2人で花を囲むとラウンド・クリア

▼《写真4》これは3面です。ちょっと考えれば簡単にクリアできる



評…かっとび!!（Dr. D）




by POP

The Holy Flowerのプログラム・リスト

```
10 '             「 THE HOLY FLOWER (MIG &MOG) 」
20 '               PC-8801mkIISR (N88V1 MODE)
30 '                  PROGRAM BY 「TOYO」
40 '──────────────────────────────── SYOKI
50 SCREEN 0,2:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,20:DEFINT A-Z
60 PRINT "WAIT A MOMENT PLEASE...":RESTORE 1150
70 DIM C(97,8),D(49),H(13,13),X(8),Y(8),M$(21)
80 FOR I=0 TO 13:H(I,0)=1:H(I,13)=1:H(0,I)=1:H(13,I)=1:NEXT I
90 FOR I=0 TO 97 STEP 6:FOR J=0 TO 1:READ A$:C(I+J,0)=VAL("&h"+A$):NEXT J,I
100 FOR I=0 TO 49:READ A$:D(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
110 PUT(0,0),D,PSET:PUT(0,8),D,PSET:GET(0,0)-(31,15),C(0,1)
120 FOR I=2 TO 3:FOR J=0 TO 97:READ A$:C(J,I)=VAL("&h"+A$):NEXT J,I
130 FOR I=4 TO 8:FOR J=0 TO 49:READ A$:D(J)=VAL("&h"+A$):NEXT J
140 PUT (0,0),D,PSET:FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:PSET(31-X,Y),POINT(X,Y)
150 NEXT X,Y:GET (0,0)-(31,15),C(0,I):NEXT I:SCREEN 0,1
160 '
170 '──────────────────────────────── OPENING
180 CLS 3:RO=1:SC=0:RESTORE 1660
190 LINE (80,30)-(559,169),4,B:LINE (85,33)-(554,166),4,BF
200 X=7:Y=7:Z=2:GOSUB 1100:X=14:Y=7:Z=3:GOSUB 1100
210 LOCATE 9 ,6:PRINT "「   THE HOLY FLOWER    」";
220 LOCATE 18,7:PRINT "( MIG & MOG )";
230 LOCATE 8,14:PRINT "PUSH 'RETURN' KEY TO START";
240 IF INP(1)=127 THEN 290 ELSE IF INP(9)=191 THEN 250 ELSE 240
250 LOCATE 8,14:INPUT "INPUT START ROUND NUMBER.",RO:CLS
260 IF ABS(INT(RO))>15 THEN 250 ELSE FOR I=1 TO (RO-1)*15:READ A$:NEXT
270 '
280 '──────────────────────────────── GAMEN
290 CLS 3:LINE(0,1)-(630,198),4,BF
300 FOR Y=0 TO 11:FOR X=12 TO 18:PUT(X*32+13,Y*16+4),C(0,1),PSET:NEXT X,Y
310 LINE (428,20)-(588,179),0,BF
320 ST=50:MI=0:GOSUB 1040
330 L(1)=8:L(2)=4:L(3)=2:L(4)=1
340 FOR Y=1 TO 12:READ A$:X=0
350 FOR I=1 TO 3:B=VAL("&h"+MID$(A$,I,1)):IF B>7 THEN C=8
360 FOR J=1 TO 4:D(J)=C¥L(J):C=B MOD L(J):X=X+1:H(X,Y)=D(J)
370 IF D(J) THEN Z=1 ELSE Z=0
380 GOSUB 1100:NEXT J,I,Y
390 GOSUB 420:SIX=X:SIY=Y:Z=2:GOSUB 1100
400 GOSUB 420:SOX=X:SOY=Y:Z=3:GOSUB 1100
410 GOSUB 420:H(X,Y)=2   :Z=6:GOSUB 1100:GOTO 460
420 READ A$:B$=MID$(A$,1,1):X=VAL("&h"+B$):B$=MID$(A$,2,1):Y=VAL("&H"+B$)
430 RETURN
440 '
450 '──────────────────────────────── MAIN
460 I0=INP(0):I1=INP(1):IF I0=255 AND I1=255 THEN 460
470 D=0:BEEP 1:FOR I=0 TO 20:NEXT I:BEEP 0
480 FOR I=2 TO 3:IF H(X(I),Y(I))=2 THEN Z=6 ELSE Z=0
490 GOSUB 1090:NEXT I
500 X=X(2):X(2)=X(2)+(I0=239)-(I0=191):IF H(X(2),Y(2))=1 THEN X(2)=X:D=D+1
510 Y=Y(2):Y(2)=Y(2)+(I1=254)-(I0=251):IF H(X(2),Y(2))=1 THEN Y(2)=Y:D=D+1
520 X=X(3):X(3)=X(3)+(I0=191)-(I0=239):IF H(X(3),Y(3))=1 THEN X(3)=X:D=D+2
530 Y=Y(3):Y(3)=Y(3)+(I0=251)-(I1=254):IF H(X(3),Y(3))=1 THEN Y(3)=Y:D=D+2
540 FOR Z=2 TO 3:GOSUB 1110:NEXT Z:IF D<>3 THEN ST=ST-1
550 GOSUB 1080
560 IF ABS(X(6)-X(2))<2  AND  ABS(Y(6)-Y(2))<2 THEN 570 ELSE 580
570 IF (X(2)+X(3))=X(6)*2 AND (Y(2)+Y(3))=Y(6)*2 THEN 750 ELSE 580
580 IF ST>0 THEN 460
590 '
600 '──────────────────────────────── KAMAPUSU
610 IF ST=0 THEN X=SOX:Y=SOY:Z=4:GOSUB 1100:GOTO 460
620 IF H(X(4),Y(4))=1 THEN I=4:Z=1:GOSUB 1090 ELSE I=4:Z=0:GOSUB 1090
630 IF (X(6)-X(4))<>0 THEN X(4)=X(4)+SGN(X(6)-X(4)) ELSE IF (Y(6)-Y(4))<>0 THEN
Y(4)=Y(4)+SGN(Y(6)-Y(4))
```

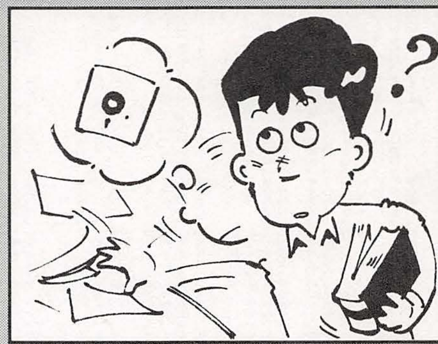
★ノンフィックションです。僕はパソコンで4年以上勉強しているのに，今でもBASICを完全におぼえていない大バカなやつです。（静岡県清水市・**桜井義夫13才**）……【Dr.D：1に努力*!* 2に努力じゃ*!!*がんばれ*!!*】

```
640 IF H(X(4),Y(4))=1 THEN I=4:Z=5:GOSUB 1090 ELSE I=4:Z=4:GOSUB 1090
650 IF H(X(4),Y(4))<>2 THEN 460
660 '
670 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― MISS
680 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
690 IF MI=2 THEN 990
700 FOR I=2 TO 4:Z=0:GOSUB 1090:NEXT I
710 X=SIX:Y=SIY:Z=2:GOSUB 1100:X=SOX:Y=SOY:Z=3:GOSUB 1100:Z=6:GOSUB 1110
720 ST=50:MI=MI+1:GOSUB 1050:GOTO 460
730 '
740 '――――――――――――――――――――――――――――――――――― ROUND CLEAR
750 FOR I=0 TO 100 STEP 5:BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
760 FOR Z=6 TO 8:I=6:GOSUB 1090:FOR J=0 TO 500:NEXT J,Z
770 IF ST<1 THEN LOCATE 0,9:PRINT "STEP OVER!  ROUND CLEAR!":GOTO 800
780 J=ST-1:FOR I=J TO 0 STEP -1:COLOR (I MOD 7)+1:SC=SC+1:ST=I:GOSUB 1070
790 LOCATE 2,9:PRINT "R O U N D  C L E A R !";:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
800 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:COLOR 7:CLS
810 IF RO=20 THEN 840 ELSE RO=RO+1:GOTO 320
820 '
830 '――――――――――――――――――――――――――――――――― ALL ROUND CLER
840 CONSOLE 9,25:CLS 2:LINE (0,0)-(634,183),4,BF
850 RESTORE 1870:FOR I=1 TO 21:READ A$
860 FOR J=1 TO LEN(A$):M$(I)=M$(I)+(CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1)):NEXT J,I
870 FOR Y=1 TO 11         :FOR X=1 TO 19         :Z=0:GOSUB 1100:NEXT X,Y
880 FOR Y=3 TO 9  STEP  6:FOR X=5 TO 15 STEP 2:Z=8:GOSUB 1100:NEXT X,Y
890 FOR X=3 TO 17 STEP 14:FOR Y=3 TO  9 STEP 2:Z=8:GOSUB 1100:NEXT Y,X
900 X=9:Y=5:Z=2:GOSUB 1100:X=11:Z=3:GOSUB 1100
910 LINE (140,88)-(498,120),0,BF
920 FOR I=0 TO 48:COLOR (I MOD 7)+1:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT J:BEEP 0
930 LOCATE 12,10:PRINT "CONGRATULATIONS!";:NEXT I
940 FOR I=1 TO 47:FOR J=0 TO 1500:NEXT J:LOCATE 0,25:PRINT
950 READ A:LOCATE 20-(LEN(M$(A))¥2),11:PRINT M$(A);:NEXT I
960 GOTO 960
970 '
980 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――― GAME OVER
990 FOR I=0 TO 44:COLOR=(4,I MOD 8):BEEP 1:FOR J=0 TO 40:NEXT J:BEEP 0:NEXT I
1000 CLS 3:LOCATE 10,10:PRINT "「 G A M E  O V E R 」"
1010 FOR I=0 TO 8000:NEXT:GOTO 180
1020 '
1030 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――― HYOZI
1040 LOCATE 27,4:PRINT "MIG & MOG";
1050 LOCATE 27,13:PRINT USING "MISS     #";MI
1060 LOCATE 27,16:PRINT USING "ROUND   ##";RO
1070 LOCATE 27,7:PRINT USING "SCORE ###";SC
1080 LOCATE 27,10:PRINT USING "STEPS ###";ST:RETURN
1090 X(Z)=X(I):Y(Z)=Y(I):GOTO 1110
1100 X(Z)=X:Y(Z)=Y
1110 PUT (X(Z)*32-24,Y(Z)*16-12),C(0,Z),PSET:RETURN
1120 '
1130 '――――――――――――――――――――――――――――――――― CHARACTER DATA
1140 'GRAND
1150 DATA   20,  10,FFFF,FFFF,FFFF,6DFF,FFFF,ABFF,DEFF,AB7F,EAFF,FFFF,EAFF,FFFF
1160 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FEFF,FFDB,FFFF,FF57,FFB6,FF57
1170 DATA FFD5,FFFF,FFD5,FFFF,FFFF,FFFF
1180 'WALL
1190 DATA   20,   8,FC7F,FEFF,FC7F,FEFF,FC7F,FEFF,  60,  C0,FC7F,FEFF,  60,  C0
1200 DATA   60,  C0,FC7F,FEFF,  60,  C0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,7FFE,FFFC
1210 DATA 7FFE,FFFC,7FFE,FFFC,6000,C000,7FFE,FFFC,6000,C000,6000,C000,7FFE,FFFC
1220 DATA 6000,C000,   0,   0,   0,   0,   0,   0
1230 'MIG
1240 DATA   20,  10,   0,   0,   0,   0,  C1,7F00,7F1C,  FF,   0,   0,5494, 700
1250 DATA FF31,F0FF,   4,   0,5597, 300,FF23,F8F4,   0,  1F,5581, 15F,FF2F,7CFA
1260 DATA    0,803F,5585,813F,FF2F,3CFB,   0,C01F,2A85,C19F,D80F,3C8F,FC00,C0CF
1270 DATA FC85,C1CF,EC0F,FCCA,3C00,  CF,7CE5, 1CF,FD0F,FCF0,3F00,  FF,7FE5, 1FF
1280 DATA FB07,F8AB, F00,  FC,5FE5, 1FC,E603,F0E1,1B00,  E0,5FF1, 3F4,EA00,C001
1290 DATA D400,8001,FFF8,87FB,1401,8000,EA01,C003,9FBD,DFF4,8001,80F9,CF01,C0F9
1300 DATA   D4,1FC0, F01,   1,F001,C001,3FD4,1FFE,6800,  1A,7F00,801F,  FC,1F00
1310 'MOG
1320 DATA   20,  10,   0,   0,   0,   0,  FE,FF00,5500,   0,FF00,  FE,55F8,2D00
1330 DATA 5501,  40,FF03,80FF,55F9,2B40,2A01,  20,FF03,80FF,7FF9,2BFE,5001,  88
1340 DATA F303,80CF,73F9,3FCE,2201,   0,F303,80CF,73F9,3FCE,5001,  40,F303,80CF
1350 DATA 73F9,3FCE,2A00,  88,FF00,  FF,7FF8,3FFE,1500,  20,1F00,  F8,1FF0, FF8
1360 DATA EA05,A086,9B07,E0D9, 7F0, 7E0,7F05,  D7,9F07,F0F9,  E6,7700,EF09,A0EE
1370 DATA 9F0D,B0F9,  CC,3300, 304, 8C0,FF1C,38FF,63C0, 3C6,FD05, 8FD,  1D,3800
1380 DATA 80C1, 300,FA03,C07E,   2,   0,  C3, 340,6800,F001,FC0F,F03F,  E0, 700
1390 'KAMAPUS1
1400 DATA   10,  10,   0,   0, 7E0,   F,1000,13C0,C01F, 80A, 8CF,EF1F, 80C,4A8F
1410 DATA EB3F,3C1A,819F,D73F,3C1C,C29F,FE3F, 11A,A79F,FC3F, 11E,D39F,D03F,8A1E
1420 DATA AF9F,BF3F, 81D,4A9F,BF3F,101F,549F,DF3F, 81C,EA9E,CB33,3012,3293,F803
1430 DATA    1,8083,E00B,  38, 3BD,   0,   0, F80
1440 'KAMAPUS2
1450 DATA   10,  10, 460, 460, 460,  4F,1040,1040,C05F, 84A, 84F,EF1F, 80C,4A0F
1460 DATA EBBF,3C9A,819F,D73F,3C9C,C21F,FE3F, 19A,A71F,FC3F, 11E,D31F,D03F,8A1E
1470 DATA AF1F,BF3F, 81D,4A1F,BF3F,101F,541F,DF3F, 81C,EA1E,CB33,3012,3213,F883
1480 DATA   81,8083,E00B,  B8,  3D,   0, 380,   0
1490 'FLOWER1
1500 DATA   10,  10,   0,   0,FFFF,   0,   0,FFB6,   9,   0,FFFF,   0,   0, F80
1510 DATA 2000,  28,E33F,503E,  3E,F87F,F801,F051,F67F, 400,8028,FA3F, 200,4005
1520 DATA FD87,   0,A800,FFF0,   0, 200, 3FE,   0, 200,C3FF,   0,1E00, 3B7,   0
1530 DATA 7E00, 3D7,   0,1F00,  D7,   0,   0,C0FF
1540 'FLOWER2
1550 DATA   10,  10,   0,   0,FFFF,   0,   0,F0FF, 700, 700,E7FF, A00, F00,8FFF
1560 DATA 3400,3F00,1FFF,4400,7F00,7FFF,4000,7B00,3FFF,2800,3D00,17FF, 400,   0
1570 DATA 87FF,   0, 200, 3F0, 205,   0,8387,8015, 200,F33E,420A,   0,BB9F,   1
1580 DATA    0,FFC3,   0,3E00, 3F8,   0, F00,80FF
1590 'FLOWER3
1600 DATA   10,  10,   0,   0,E0FF, D00, F00, FFE,E000,FF00,7FF0,1007,AF07,BFE7
1610 DATA 6B0A,F70F,DCCD, C04,FF0F,F0CB,3A00,7F07,5FE7,C200,FF00,7DF0,   0,3F00
1620 DATA 3FFE, 200,   0, 3F0,8000, 200,8387,520B,   0,F33E,4805, 200,BB9F,8000
1630 DATA    0,FFC3,   0,3C00, 3F8,   0, F00,80FF
1640 '
1650 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――― ROUND DATA
1660 DATA 000,000,977,945,945,d74,b44,945,945,977,000,000,11,cc,88
1670 DATA 000,7fe,200,24a,2aa,2aa,2aa,2a6,242,002,7fc,000,11,cc,99
1680 DATA 000,1f0,7e0,fc0,f80,f11,f80,fc0,7e0,1f0,000,000,13,56,a6
1690 DATA FFF,001,001,FE9,801,809,809,809,809,809,809,FF9,12,BC,58
1700 DATA 000,100,1c0,1f0,1f4,1f0,1c0,100,100,380,380,000,38,39,95
1710 DATA f0f,e03,c00,cf1,96b,96b,9f9,019,000,e07,188,891,81,44,69
1720 DATA 004,01c,04e,0a6,07a,13c,1be,3de,0ee,001,001,00e,91,37,8b
1730 DATA 000,038,024,022,002,02e,040,080,180,340,480,000,4b,a2,85
1740 DATA f0f,c07,833,033,003,001,701,f81,fc1,1e0,800,08f,25,45,74
1750 DATA ff3,e05,803,009,011,510,511,50c,803,f27,f27,821,c8,bc,46
1760 DATA c3f,807,c03,c79,cd5,2d4,078,801,c03,801,080,863,16,c6,8b
1770 DATA 000,1ff,1ff,101,10f,101,101,101,707,f0f,606,000,a4,b4,6a
1780 DATA 000,000,0f0,198,180,0f0,018,198,0f0,000,000,000,64,78,49
1790 DATA 000,F1C,9B6,8A2,8A2,9A0,B20,822,822,836,81C,000,93,9A,34
1800 DATA 008,4c9,800,24e,000,8c8,002,200,028,208,481,414,1c,c1,58
1810 DATA 000,0a0,0b0,0a8,0a4,1a8,2b0,4a0,2a0,1a0,0a0,000,22,2b,b3
1820 DATA 008,7ae,420,eee,002,5ba,502,56a,020,bba,88a,ee2,13,a1,67
1830 DATA 011,748,114,1a0,c03,14c,a00,042,528,001,144,020,11,91,2b
1840 DATA 080,030,100,044,421,488,112,842,220,008,0c2,010,b2,2b,22
1850 DATA 070,0f8,1ac,3ac,3fe,702,612,060,0e0,0e0,0f0,060,51,8c,77
1860 'ENDING
1870 DATA "ｼｳｻﾞﾊ｡ﾋﾆｷﾞ｡ｼｳﾁ///"    ,"ｲｹﾐﾊ｡ﾊﾜｳﾋ｡ﾅｺ･"        ,"ﾑｹﾞﾊ｡ﾓﾇ｡ﾍﾁﾁﾌﾟ"
1880 DATA "｣ﾕｼｽｼﾍｷﾞ｡ﾑﾂｲﾍﾛﾁ｢"    ,"ﾀﾊﾅｸ･｡ﾍﾁﾙﾊ｡ﾓﾊﾐｵﾇ･"    ,"｣ﾋﾆﾊﾓｷﾞﾑ､ｷﾞ｡ｲﾘﾝﾛ"
1890 DATA "ｳﾂﾙﾞﾊ｡ﾋﾆｧ｡ﾁｹｽﾁﾊﾄﾞｽﾁ｢","ﾍﾁﾙﾋ｡ﾀﾊﾋﾆﾊ｡ｲﾚｷｸﾞﾙ"   ,"｣ﾕｼｽｼ､･｡ﾅｳｴﾔﾊｧ"
1900 DATA "ﾝｾﾛﾚｻﾅﾋ｡ﾆｳﾄﾞｽｯｴ///" ,"..!TUBGG!.."           ,"..!QSPHSBN!.."
1910 DATA "..!BTTJTUBOU!.."       ,"..!TDFOBSJP!.."        ,"..!HSBQIJD!.."
1920 DATA "..!UIF!FOE!.."         ,"!!!!!!Tff!Zpv!Bhbjo","Uozp!Lbxbcbub"
1930 DATA "CBPI"                  ,"Nbtbo!Ufsbplb"         ,"Nbtbzvlj!Tbjup"
1940 DATA 0,0,1,0,2,3,4,0,0,5,6,7,0,0,8,9,10,0,0,0,11,0,0,12,18,0,0,13,19
1950 DATA 20,21,0,0,14,18,19,0,0,15,19,20,0,0,0,0,16,17
```

★つぐ美さんは，本当にいるんですか？いたら私の名前を呼んでちょうだい!!（愛知県西尾市・**私の心の恋人17才**）
……【**つぐ美**：岩田 忠くーん！元気でやってますか？でも，ペンネームなのに本名を呼んで良かったのかしら？】

## PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

# HOT POT（ホット ポット）



ちゃりんこ　Radio

### STORY

ある夜，パソコン通信をしていたM君は突然ハッカーに侵入された。パソコンは操作不能となり，画面にはハッカーのメッセージが表示された。

「君には素晴しいプログラムをプレゼントしよう。デバイス80というんだけど，24時間以内に消去しないと君のパソコンはスクラップになるだろう。では健闘を祈る…」

怒りに燃えたM君は持てる技術をすべて使ってデバイス88消去プログラム「ＰＯＴ」を完成させた。

しかし完成までに23時間を費したうえに，敵にメモリのほとんどを奪われたためにＰＯＴに武器を持たせる余裕はなかった。

### HOW TO PLAY

テンキーの[2][4][6][8]でPOT君を動かして敵をよけつつ，ディスクを拾ってください。アルファベットが表示されディスクはブロックに変わります。画面内のディスクをすべて拾うと面クリアです。

6面クリアするとパスワードを聞いてきます。集めたアルファベットを適当に並べかえて打ち込み，リターン・キーを押してください。正解であればラスト・ステージに進めます。

ところで，各面に一つ，剣が隠されているブロックがあります。そのブロックを押せば剣が手に入り，敵を倒すことができます。剣を持っていないときに敵に触れたり，ＨＰが0になるとゲーム・オーバーです。

### ADVICE

1～4面は**第1図**の①，②のテクニックを使えば簡単にクリアできるでしょう。5面以降では③のテクが必要になるかもしれませんがＨＰが減少するので多用は危険です。

あっ，そうそう，じつはM君のパソコンに侵入したハッカーはあるアイドル歌手の大ファンだそうです。

**《第1表》変 数 表**

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X，Y | ＰＯＴの座標 |
| BX，BY | 敵の座標 |
| VX，VY，L，R | キャラクターの移動量 |
| ＨＰ | 体力 |
| ＳＣ | スコア |
| ＲＯ | ラウンド数 |
| ＫＡ | 剣を持っているか？ |
| Ｓ | 取ったディスクの数 |
| Ｂ | ＰＯＴの向き |
| G(，) | 面の情報用 |
| Ｉ，Ｕ | キー入力用 |

### PROGRAM

250行の乱数の値を変えることで敵の追いかけの難易度が調整できます。はじめて作ったプログラムなので長くなってしまいました。近いうちにまた投稿したいと思います。

### CHECKER FLAG

**編**：アクション・ゲームですね。

**Dr.D**：画面やキャラクターはきれいなのだが，ゲーム性が今一歩だな。あまりにもゲーム性が単調なのだ。また，面ごとの難易度があまり大差ないのはよくない。高次ラウンドには敵の動きが変わるなどの要素も入れてほしかったゾ‼

**編**：そうでなければ先の面に進む楽しみがないですね。

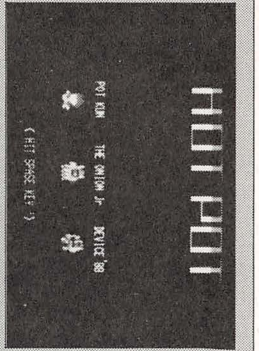



《第1図》テクニック

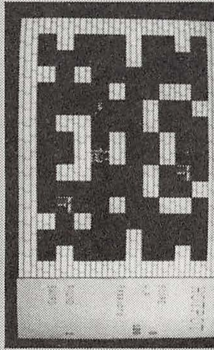
★硫酸，塩酸，クエン酸と酸にもいろいろありますが，一番危険なのは，影さんだと思う。(愛知県名古屋市・もんちゃん12才)……【**編**：これにつぐ美さんが加われば，想像を絶するゾ‼**編集長**：編集部はどんなとこなんだ‼】

## HOT POTのプログラム・リスト

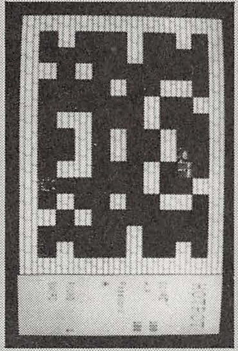
```
100 '
110 '              HOT  POT  /  Panic in 8801
120 '     for PC-8801 SR/FR/MR/FH/MH          by M.K      1987 11/9
130 '
140 GOSUB *INITIALIZE
150 '                      MAIN LOOP
160 '----------------------------  POT KUN MOVE  -----------------------------
170 I=INP(0):U=INP(1):VX=X+(I=239)-(I=191):VY=Y+(U=254)-(I=251)
180 FOR Z=0 TO 20:NEXT:IF INP(9)=191 THEN 500
190 IF X=BX AND Y=BY THEN 760
200 ON GA(VX,VY)+1 GOTO 210,170,390,450
210 IF I=239 THEN B=0 ELSE IF I=191 THEN B=1
220 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),0,BF:X=VX:Y=VY
230 PUT@(X*32,Y*16),A%(A,B),PSET:ON RO+1 GOTO 250,250,250,250,250,250,340
240 '---------------------------  ENEMY MOVE  ------------------------------
250 O=INT(RND(1)*6):IF O=2 THEN 260 ELSE 170
260 L=SGN(X-BX):R=SGN(Y-BY):ON GA(BX+L,BY+R)+1 GOTO 300,270,270,270
270 FOR Z=0 TO 20:NEXT
280 IF GA(BX+1,BY)=0 THEN GOSUB 320:BX=BX+1:GOTO 310:IF GA(BX-1,BY)=0 THEN GOSUB
 330:BX=BX-1:GOTO 310
290 IF GA(BX,BY+1)=0 THEN GOSUB 320:BY=BY+1:GOTO 310:IF GA(BX,BY-1)=0 THEN GOSUB
 320:BY=BY-1:GOTO 310
300 LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),0,BF
310 BX=BX+L:BY=BY+R:PUT@(BX*32,BY*16),C%(A,0),PSET:GOTO 170
320 LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),0,BF:L=0:R=0:RETURN
330 '---------------------------  FINAL ENEMY  ---------------------------------
340 L=SGN(X-BX):R=SGN(Y-BY):GOSUB 370:IF GA(BX-L,BY-R)=1 THEN 360
350 LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),0,BF:BX=BX-L:BY=BY-R
360 PUT(BX*32,BY*16),C%(A,1),PSET:GOSUB 370:GOTO 170
370 NX=BX+L:NY=BY+R:IF GA(NX,NY)<>0 THEN RETURN ELSE PUT(NX*32,NY*16),BL%,PSET
380 GA(NX,NY)=1:RETURN
390 '                      GET DISK
400 CMD PLAY B1$:GA(VX,VY)=1:PUT(VX*32,VY*16),BL%,PSET:H=H+1
410 COLOR 0:LOCATE PX,PY:PRINT P$(S):PX=PX+2:COLOR 7
420 SC=SC+100:GOSUB 720:S=S+1:IF S=6 THEN PX=66:PY=16
430 IF RO=5 AND H=3 THEN GOSUB 540 ELSE IF RO<5 AND H=2 THEN 540
440 GOTO 170
450 '                      GET SWORD
460 GA(VX,VY)=0:PUT(VX*32,VY*16),SW%,PSET:FOR I=0 TO 300:NEXT
470 LINE(VX*32,VY*16)-(VX*32+31,VY*16+15),0,BF:PUT(17*32,11*16),SW%,PSET
480 CMD PLAY B2$:KA=1:SC=SC+300:GOSUB 720:GOTO 170
490 '                      BLAKE BLOCK
500 IF GA(VX,VY)<>1 THEN 170 ELSE CMD PLAY "L10@1106BBDF"
510 LINE(VX*32,VY*16)-(VX*32+31,VY*16+15),0,BF:GA(VX,VY)=0
520 HP=HP-20:GOSUB 720:GOTO 170
530 '                      CLEAR  !
540 FOR I=0 TO 700:NEXT:X=5:Y=7:BX=10:BY=5:H=0:RO=RO+1:KA=0:SC=SC+1000*RO
550 GOSUB 630:LOCATE 31,7:PRINT "Excellent":LOCATE 29,9:PRINT "Go next stage !"
560 LOCATE 31,7:PRINT "Excellent":LOCATE 29,9:PRINT "Go next stage !"
570 FOR I=0 TO 6500:NEXT:LINE(530,168)-(580,193),5,BF
580 T=7:FOR I=0 TO 4:LOCATE 21,T:PRINT "                                       "
590 T=T+1:NEXT:LINE(0,0)-(513,200),0,BF:IF RO=6 AND X=5 THEN 880
600 GOSUB 1280:RETURN
610 LOCATE 21,9:PRINT "Congratulations ! Go final stage":GOSUB 570:RETURN
620 '                      SUB LOUTIN
630 LINE(150,40)-(430,90),6,BF:LINE(153,42)-(427,88),0,BF:GOTO 690
640 LINE(514,0)-(639,193),5,BF
650 FOR I=0 TO 5:PUT@(530+I*16,1*16),KANJI(Q%(I)),PSET,2,5:NEXT
660 LOCATE 66,7:COLOR 1:PRINT "SCORE":LOCATE 66, 9:PRINT "H.P"
670 LOCATE 66,12:PRINT "Password":LOCATE 66,18:PRINT "ROUND"
680 LOCATE 66,20:PRINT "SWORD":GOSUB 720
690 COLOR 7:RETURN
700 IF INKEY$="" THEN RETURN ELSE 700
710 '                      SCORE
```



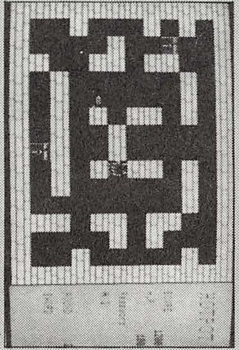

▲〈写真1〉タイトル画面。一番左側が主人公のＰＯＴくんです




▼〈写真2〉ゲーム・スタート!!ディスクを全部集めることが目的




▲〈写真3〉このディスクを取ればラウンド・クリアだ!!




▼〈写真4〉これは2面。うまく敵を誘導すれば簡単にクリアだ!!

```
720 LOCATE 74,8:COLOR 0:PRINT USING "#####";SC
730 LOCATE 76,10:COLOR 0:PRINT USING "###";HP:IF HP<=0 THEN 790
740 LOCATE 77,18:PRINT RO+1:GOSUB 690:RETURN
750 '                      ATTACK !
760 CMD PLAY "@1104D5":IF KA=1 THEN HP=HP-10 ELSE 790
770 IF RO=6 THEN 840
780 SC=SC+RO*100:GOSUB 720:BX=2:BY=1:GOTO 170
790 GOSUB 630:LOCATE 30,7:COLOR 7:PRINT "GAME OVER !":CMD PLAY C1$
800 GOSUB 700:LOCATE 24,9:PRINT "Play again ?  select(Y/N)"
810 IF INKEY$="Y" THEN 820 ELSE IF INKEY$="N" THEN CLS 3:END ELSE 810
820 CLS 3:GOTO 1050
830 '                      HAPPY END !!
840 GOSUB 320:FOR I=0 TO 30:PUT(BX*32,BY*16),C%(A,1):NEXT:CIRCLE(BX*32+16,BY*16+
8),36,6:CIRCLE(BX*32,BY*16),10,1:CIRCLE(BX*32+31,BY*16+12),7,2
850 CMD PLAY A3$+A3$:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOSUB 630
860 LOCATE 28,6:PRINT "Congratulations !":LOCATE 24,8:PRINT "88's devil's luck r
un out !":LOCATE 30,10:COLOR 6:PRINT "THANK  YOU !!":GOSUB 690:GOSUB 700:END
870 '                      PASSWORD
880 FOR I=0 TO 500:NEXT:X=6:GOSUB 630:LOCATE 25,7:PRINT "Input password data"
890 GOSUB 700
```



★はじめてベーマガを買ってＯＦを読んで影さんがあわれになった。しかし，つぐ美さんのほうがもっとかわいそうだった。(神奈川県横浜市・仙波芳一14才)……【つぐ美：本当にかわいそうな私。影：よく言うよ。】

```
900 E=1:LOCATE 25,9:LINE INPUT PA$:FOR I=0 TO 12:P$(I)=MID$(PA$,E,1):E=E+1:NEXT
910 FOR I=0 TO 12:IF PI$(I)= P$(I) THEN NEXT ELSE 930
920 CMD PLAY C2$:LOCATE 25,7:PRINT "You are very clever !":GOSUB 610:GOTO 170
930 BEEP:LOCATE 25,7:PRINT "Buuuuu !! Input again":GOTO 890
940 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   MUSIC DATA   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
950 A1$="L9T125@11Q705EEFG6G6GDDEF6F6FCCDE6E6ED&D&C&C&04D5"
960 A2$="04FFGA6A6AEEFG6G6GDDEF6F6F&06C&05D&D&D&E&D&C"
970 A3$="L9T120@10Q606CCCD05A06C05AABA506DAEA05ADGA&05BA07C05BAGAABAR"
980 B1$="L10T125Q6@1106FGCCAF":B2$="L10T140@3407FCDEEG"
990 C1$="L10T120@4505BDFGAGEF04BDFGAGEF06CDR "
1000 C2$="L9T140@11Q705E3AGFE4F3BAGF4GABAGFEFBDFEAGDC":RETURN
1010 *INITIALIZE:'■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1020 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CLS 3
1030 DEFINT A-Z:NEW CMD
1040 DIM A%(97,1),C%(97,1),BL%(97),SW%(97),D%(97),GA$(6,12),GA(15,12),P$(12),PI$
(12),Q%(5)
1050 LOCATE 32,12:PRINT "Wait a moment"
1060 X=5:Y=7:BX=10:BY=5:KA=0:HP=100:PA=0:RO=0:D=0:PX=66:PY=14:S=0:H=0:E=0:SC=0
1070 '--------------------   READ DATA   ------------------------------------
1080 RESTORE 1390:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 97:READ A$:A%(J,I)=VAL("&h"+A$)
1090 NEXT J,I
1100 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 97:READ C$:C%(J,I)=VAL("&h"+C$)
1110 NEXT J,I
1120 FOR I=0 TO 97:READ SW$:SW%(I)=VAL("&h"+SW$):NEXT
1130 FOR I=0 TO 97:READ D$:D%(I)=VAL("&h"+D$):NEXT
1140 FOR I=0 TO 97:READ BL$:BL%(I)=VAL("&h"+BL$):NEXT
1150 FOR I=0 TO 12:READ P%:P$(I)=CHR$(P%):NEXT
1160 FOR I=0 TO 12:READ PI%:PI$(I)=CHR$(PI%):NEXT
1170 FOR I=0 TO 5:READ Q$:Q%(I)=VAL("&h"+Q$):NEXT:CLS 3
1180 '--------------------     TITLE     ------------------------------------
1190 LOCATE 0,6:COLOR 1:PRINT SPC(20);"■  ■ ■‾‾■ ‾■‾   ■‾‾■ ■‾‾■ ‾■‾"
1200 COLOR 5:PRINT SPC(20);"■‾‾ ■ ■  ■  ■    ■__■ ■  ■  ■  "
1210 COLOR 6:PRINT SPC(20);"■   ■ ■__■  ■    ■    ■__■  ■  "
1220 COLOR 7:LOCATE 18,17:PRINT " POT KUN     THE ONION Jr    DEVICE 88"
1230 PUT(167,150),A%(A,0):PUT(277,150),C%(A,0):PUT(387,150),C%(A,1)
1240 GOSUB 950:CMD PLAY A1$+A2$
1250 LOCATE 28,23:COLOR 6:PRINT "< HIT SPASE KEY !>"
1260 IF INKEY$=" " THEN CLS 3:GOTO 1280 ELSE 1260
1270 '-------------- PUT STAGE ----------------------------------------------
1280 RESTORE 1770:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 3:READ GA$(J,I):NEXT J,I
1290 FOR I=0 TO 11:FOR J=4 TO 6:READ GA$(J,I):NEXT J,I
1300 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 15:GA(J,I)=VAL(MID$(GA$(RO,I),J+1,1))
1310 ON GA(J,I)+1  GOTO 1350,1320,1330,1320
1320 PUT@(J*32,I*16),BL%,PSET:GOTO 1350
1330 PUT@(J*32,I*16),D%,PSET:GOTO 1350
1340 PUT@(J*32,I*16),SW%,PSET
1350 NEXT J,I:IF RO=0 THEN GOSUB 640 ELSE GOSUB 650
1360 GOTO 170
1370 '■■■■■■■■■■■■■■■■■  DATA  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1380 '-------------- POT KUN ------------------------------------------------
1390 DATA 0020,0010,0000,0000,C300,00F8,0000,0000,0000,0000,CF03,00E0,0000,0000,
0000,0000,FF07,00FC,0000,0000,0000,0000,FF0F,00FF,0000,0000
1400 DATA 0000,0000,FF1F,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF1F,E0FF,0000,0000,C701,00C0,
FF0F,C0FF,C701,00C0,3903,00F8,3907,C0FF,3903,00F8,3903,00F8,3903,00FF,3903,00F8
1410 DATA FF01,00E0,FF0F,00E0,FF01,00E0,0000,0000,E17F,E0FF,1E00,0000,00F0,3800,
E1EF,38FF,1E00,B800,00F8,3800,30E0,38FC,0FE7,B803,0F00,00FF,0000,0000,F007,C000
1420 DATA 0300,00FF,0000,0000,FC07,F000,0000,0000,0000,0000,FC03,E007
1430 '
1440 DATA 0020,0010,0000,0000,1F00,00C3,0000,0000,0000,0000,0700,C0F3,0000,0000,
0000,0000,3F00,E0FF,0000,0000,0000,0000,FF00,F0FF,0000,0000
1450 DATA 0000,0000,FF03,F8FF,0000,0000,0000,0000,FF07,F8FF,0000,0000,0300,80E3,
FF03,F0FF,0300,80E3,1F00,C09C,FF07,E09C,1F00,C09C,1F00,C09C,FF00,C09C,1F00,C09C
1460 DATA 0700,80FF,0700,80FF,0700,80FF,0000,0000,FF07,FE87,0000,0078,001C,0F00,
FF1C,F787,001D,0F78,001C,1F00,3F1C,070E,C01D,E7F3,FF00,00F0,0000,0000,0003,E00F
1470 DATA FF00,00C0,0000,0000,000F,E01F,0000,0000,0000,0000,E007,C01F
1480 REM -------- ENEMY  --------------------------------------------------
1490 DATA 0020,0010,0703,00C2,0003,0003,0003,0002,1F06,00F6,8007,8007,0006,0006,
CF06,00FE,C007,8007,0006,0006,E003,0006,0003,8003,1F03,00FA
1500 DATA C007,C007,0000,0000,2000,0000,000E,E000,1F00,0098,C001,0063,0068,2000,
3F78,3C0C,806F,E0F1,00CE,E000,1FF8,3E98,C0C9,2063,C08F,E003,00F8,3F00,2088,2004
1510 DATA E08F,E00E,00E8,2700,1F88,20F8,FF86,E0FF,0087,E300,0086,E000,7D0C,80F7,
8E0F,F139,0C0C,8031,780C,00E3,9F0F,F03D,180C,0061,7008,00C3,9F0F,F03D,1008,0041
1520 DATA 6000,0082,9F0F,F03D,0000,0000,0E07,7038,0E07,E038,0E07,E038
1530 '----------- FINAL ENEMY ---------------------------------------------
1540 DATA 0020,0010,0000,0000,0600,0030,0000,0001,0400,8020,0F00,8078,0400,8023,
0800,8000,1F00,80FC,0800,8003,0804,8000,D81F,FC0C,0804,8003
1550 DATA 0802,8000,DF0F,F8FC,0802,8003,0407,8000,EF0F,F0F8,0409,8003,0410,7010,
EE19,DC38,0410,9803,0010,7800,001C,9E00,0010,9803,0408,A0C0,0F0E,BC3C,0408,A003
1560 DATA 0410,80C3,CF1F,0020,0410,781C,4024,8003,6136,60FC,4022,0000,1E22,0000,
1E33,00F8,1E22,8003,0610,0000,FE18,7006,0610,8003,C000,8003,FE03,700C,C000,0000
1570 DATA C000,0006,FF03,F80F,C000,0006,C000,0000,FF03,0000,C000,0000
1580 '---------- SWORDY   --------------------------------------------------
1590 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,F000,0000,E000,0000,E000,0000,F800,0000,
7000,0000,7000,0000,7C00,0000,3800,0000,3800,0000,3E00,0000
1600 DATA 1C00,0000,1C00,0000,1F00,0000,0E00,0000,0E00,0000,0F00,0086,0700,0000,
0700,0000,0700,00C3,0300,0080,0300,0080,2100,00FF,0100,00C0,0100,00C0,3600,00F0
1610 DATA 0000,0008,0000,0000,0F00,0000,0000,007C,0000,0000,0000,0000,0000,003E,
0000,0000,0000,0000,0000,001F,0000,0000,0000,0000,0000,001F,0000,0000,0000,0000
1620 DATA 0000,4004,0000,0000,0000,8003,0000,0002,0000,0000,0000,C001
1630 '-------- DISKORDY   ------------------------------------------------
1640 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0080,0000,0080,0000,
1EC0,0300,0080,0000,E1BF,FCFF,1FD9,8797,E19F,FCFF,01B9,8497
1650 DATA FFDF,FFFF,E19F,FCFF,E1BF,FCFF,FFFF,FFFF,0080,0000,0080,0000,FCFF,FF3F,
0080,0000,0080,0000,FBFF,FFDF,0380,00C0,0380,00C0,FBFF,FFDF,0380,00C0,0380,00C0
1660 DATA FCFF,FF3F,0800,0000,0080,0000,FDFF,FFBF,0180,0080,0180,0080,FDFF,FFBF,
0180,0080,0180,0080,FDFF,FFBF,0180,0080,0180,0080,FDFF,FFBF,0180,0080,0180,0080
1670 DATA FDFF,FFBF,0180,0080,0180,0080,FEFF,FF7F,0080,0000,0080,0000
1680 '-------- BLOCK   ---------------------------------------------------
1690 DATA 0020,0010,AAAA,AAAA,0000,0000,5555,5555,7FFF,FFFF,3FFE,FFFF,BFFE,FFFF,
FFFF,FFFF,7FFF,FFFF,7FFF,FFFF,FFFF,FFFF,7FFF,FFFF,7FFF,FFFF
1700 DATA 7FFF,FFFF,3FFC,FFFF,BFFE,FFFF,AAAA,AAAA,0000,0000,5555,5555,FFFF,FFFB,
FFFF,FFF1,FFFF,FFF5,FFFF,FFFF,FFFF,FFFB,FFFF,FFFA,FFFF,FFFF,FFFF,FFFB,FFFF,FFFA
1710 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFB,FFFF,FFFA,FFFF,FFFB,FFFF,FFF1,FFFF,FFF5,AAAA,AAAA,
0000,0000,5555,5555,FFFF,FF7F,FEFF,FF3F,FEFF,FFBF,FFFF,FFFF,FFFF,FF7F,FFFF,FF7F
1720 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FF7F,FFFF,FF7F,FFFF,FF7F,FEFF,FF3F,FEFF,FFBF
1730 DATA 65,73,78,75,79,65,77,89,77,72,65,65,45
1740 DATA 78,65,75,65,89,65,77,65,45,77,73,72,79
1750 DATA 2348,234F,2354,2350,234F,2354
1760 '------ ROUND DATA ----------------------------------------------
1770 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1780 DATA 1000010000100001,1000000000000001,1000000000000001,1000000000000101
1790 DATA 1100100002010011,1100111001110011,1000111111110001,1011010000001001
1800 DATA 1000100110010001,1021000000001001,1001000000201001,1000101100010001
1810 DATA 1000011001100001,1101001001001101,1001011111111101,1001001020100011
1820 DATA 1110000000000111,1000001001000001,1001100000001001,1001011100010001
1830 DATA 1000100110010001,1011000110001301,1000111111113001,1010001011101001
1840 DATA 1000000000000001,1001001001001001,1001000000010001,1010000003000001
1850 DATA 1001001311001001,1100000000000011,1001011110110001,1001100111011001
1860 DATA 1100001001020011,1000111111101001,1001000102010001,1001001001010001
1870 DATA 1001000000001001,1001000020001001,1000000010100001,1000010000201001
1880 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1890 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1900 DATA 1010101010101021,1001000000200001,1000000000000001
1910 DATA 1001010101010111,1010111111111311,1010010000100101
1920 DATA 1000101001101101,1010100100100201,1000000000000001
1930 DATA 1100010110131011,1010001001010011,1010100000010101
1940 DATA 1001001010010101,1011101101011111,1001000110001001
1950 DATA 1010110010001101,1000010001000001,1000000000000001
1960 DATA 1210000110010101,1111101111111011,1003100110011001
1970 DATA 1001011001001011,1000000001000001,1000010000100001
1980 DATA 1010000110110101,1101111110011111,1010101001010101
1990 DATA 1001000000000011,1000000001000201,1000000000000001
2000 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
```

★もと6001のユーザーのぼくは，ＦＡを買いテスタメントを買ってカーソル・キーでプレイし，ソフト・メーカーにＴＥＬしようとしたうつけ者です。(福井市・チェコのＣＺ75 17才)……【影：お主，何者じゃ？】

# PC-88VA(N88-日本語BASIC V3.0)用

# 南総里見八犬伝

(なんそうさとみはっけんでん)




柴森　義和



## ストーリー

足利時代末期，安房国里見家の家臣となり活躍した八犬士が持っていた玉が，現在もどこかに残存しているらしい。それは，仁・義・礼・智・信・忠・孝・悌という儒教の徳目である玉で八つある。それらを集めて，悪の帝王を倒すのだ！

## 遊びかた

２人用ゲームです。

8426でプレイヤー１が，SXZCでプレイヤー２が動きます。

まずはじめに，スピードを入力します。35ぐらいがちょうどいいでしょう。そして，上下左右にスクロールする建物の内部で，玉を八つ捜します。重力が働いているので，ケムケム（自分のキャラ）の足元に何もないと落下します。ところどころにある岩に，上からのると，ハシゴがでてきます。２人で，タイムを競いあってみよう。

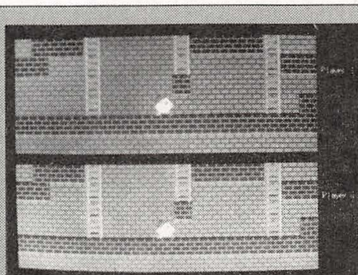
画面消去で，キブアップです。

《第１表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X( )，Y( ) | ケムケムの位置 |
| TM( ) | 取った玉の数 |
| TI$( ) | タイム |
| MP( ) | 建物のようす |
| CH%( ) | キャラのデータ |
| CA%( ) | キャラクター |



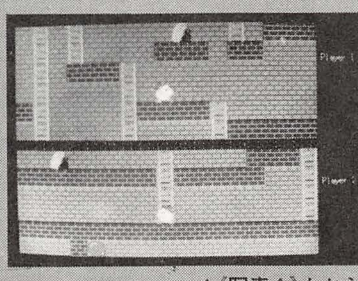

▲《写真１》タイトル画面。まずはスピードを決めます



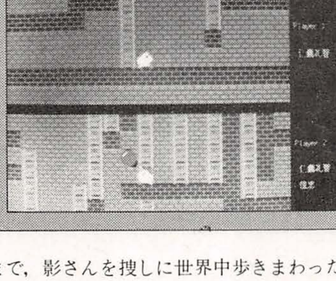
▲《写真２》スタート!!それぞれ玉を見つけに行こう!!



▲《写真３》こうやって玉にぶつかれば取れます



▲《写真４》上から岩の上におりるとハシゴがでてくる



▶《写真５》プレイヤー２がリードしているゾ!!

南総里見八犬伝のプログラム・リスト

```
1 '  ..............................
2 '
3 '       南総里見八犬伝
4 '
5 '       原作          ：  曲亭馬琴
6 '
7 '       プログラム制作  ：  柴森義和
8 '
9 '  ..............................
100 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:PALETTE
110 SCREEN WIDTH 4,320,4:SCREEN MASK (0,0)-(544,199),1,4
120 BUFFER 0,512,512,4:512,512,4:SCREEN WINDOWS 0,(0,0),96,0:(0,104),96,1
130 DIM CH%(65,4),CA%(129,1),MP(31,31,1),MM$(15),CH$(5)
140 DIM X(1),Y(1),FF(1),TM(1),TI$(1)
150 SCREEN ,2:GOSUB *CHARA:GOSUB *STAGE0
160 GOSUB *TITLE:GOSUB *STAGE1:GOSUB *SHOKI
170 PLAY "@4o5l16v15cdedefdef&f&f&ededecccccc&c&c&c":TI$=TIME$
180 '
190 '  -=-=-=-=-=-  メイン  -=-=-=-=-=-
```

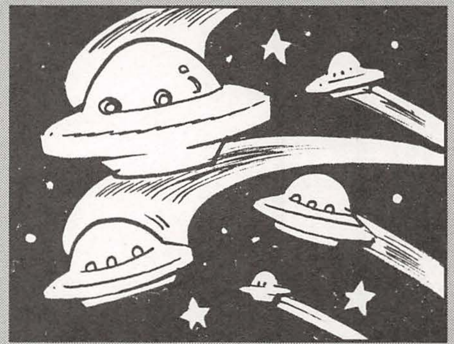
★つい先日まで，影さんを捜しに世界中歩きまわったけどどこにもいなかった。もしや…影さんは宇宙人では？(宮崎県東諸県郡・**仮面ロイダー15才**)……【**編**：橋の下とか駅のホームとかも捜してみた？**影**：私は何なんだ!!】

```
200 '
210 F=-(F=0):FOR I=0 TO SP*10:NEXT:IF INP(8)=254 THEN 460
220   BUFFER=F:IF FF(F) THEN 300 ELSE ON F+1 GOSUB 380,400
230   IF VY=0 THEN IF VX=0 THEN 210 ELSE 260
240   IF Y(F)=0 AND VY=-1 THEN 210 ELSE P=MP(X(F),Y(F),F):P1=MP(X(F),Y(F)+VY,F)
250   IF (P1=1)-(P<>2)*(P1<>2) THEN 210 ELSE Y(F)=Y(F)+VY:ROLL VY*16:GOTO 210
260   VVX=VX+X(F):IF VVX=-1 THEN VVX=31 ELSE IF VVX=32 THEN VVX=0
270   ON MP(VVX,Y(F),F) GOTO 290,280,290,340
280   X(F)=VVX:ROLL 0,VX*16:P=MP(VVX,Y(F)+1,F):IF P=0 OR P>2 THEN FF(F)=-1
290   LOCATE SPRITE F+1,256,F*104+48,VX-(VX=-1)*3:GOTO 210
300 Y(F)=Y(F)+1:ROLL 16:P=MP(X(F),Y(F),F):P1=MP(X(F),Y(F)+1,F):IF P=4 THEN 340
310   IF P=3 THEN 320 ELSE IF P1=1 OR P1=2 THEN FF(F)=0:GOTO 210 ELSE 210
320   PLAY "@5v15o5l16cdefgab":FOR I=0 TO 7:MP(X(F),Y(F)-1,F)=2
330   PUT (X(F)*16,(Y(F)-I)*16),CH%(0,2),PSET:NEXT:FF(F)=0:GOTO 210
340 PLAY "@1l16v15o7ccccbdefafef":TM(F)=TM(F)+1:GOSUB 700
350   IF TM(F)=8 THEN TI$(F)=TIME$:IF TM(0)*TM(1)=64 THEN *CLEARR
360   IF FF(F)=0 THEN X(F)=VVX:ROLL 0,VX*16
370   PUT (X(F)*16,Y(F)*16),CH%(0,0),PSET:MP(X(F),Y(F),F)=0:GOTO 210
380 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=(I0=239)-(I0=191)
390   VY=((I0=251)-(I1=254))*(VX=0):RETURN
400 I2=INP(2):I4=INP(4):I5=INP(5):VX=(I5=251)-(I2=247)
410   VY=((I5=254)-(I4=247))*(VX=0):RETURN
420 '
430 ' -=-=-=-=-=- 面クリアー -=-=-=-=-=-
440 '
450 *CLEARR
460  STOPM:A$=TI$:GOSUB 510:TI!=A!:FOR I=0 TO 1:A$=TI$(I):GOSUB 510
470    IF TM(I)=8 THEN LOCATE 70,I*13+10:PRINT USING "##### 秒";A!-TI!;
480    NEXT:FOR I=0 TO 2000:A$=INKEY$:NEXT
490    LOCATE 0,12:PRINT STRING$(80,0);:LOCATE 30,12:PRINT "《 を 押せ》"
500    IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 500 ELSE 160
510  A!=0:FOR J=0 TO 2:A!=A!+VAL(MID$(A$,J*3+1,2))*60^(2-J):NEXT:RETURN
520 '
530 ' -=-=-=-=-=- タイトル -=-=-=-=-=-
540 '
550 *TITLE
560  SCREEN ,2:WIDTH 40,10:CLS 3:TURN OFF SPRITE:FOR I=0 TO 2000:A$=INKEY$:NEXT
570  LOCATE 10,1:PRINT "          南総里見八犬伝          "
580  LOCATE 10,5:LINE INPUT "SPEED  ";SP$:SP=VAL(SP$):WIDTH 80,25:RETURN
590 '
600 ' -=-=-=-=-=- 初期設定 -=-=-=-=-=-
610 '
620 *SHOKI
630  FOR I=0 TO 1:X(I)=16:Y(I)=30:TM(I)=0:FF(I)=0:TI$(I)="99:99:99"
640  BUFFER=I:ROLL TO (128,432):NEXT:F=0
650 *PAINTT
660  SCREEN ,0:CLS:LOCATE 0,12:FOR I=0 TO 78 STEP 2:COLOR 6:PRINT "|";
670    COLOR 14:PRINT ":";:NEXT:COLOR 7
680  FOR F=0 TO 1:LOCATE 69,F*13+3:PRINT "Player";F+1:GOSUB 700
690    LOCATE SPRITE F+1,256,F*104+48,1:NEXT:TURN ON SPRITE:RETURN
700  IF TM(F)=0 THEN RETURN ELSE IF TM(F)<5 THEN 720
710  LOCATE 70,F*13+8:PRINT LEFT$("信忠孝悌",TM(F)*2-8)
720  LOCATE 70,F*13+6:PRINT LEFT$("仁義礼智",TM(F)*2):RETURN
730 '
740 ' -=-=-=-=-=- 画面設定 -=-=-=-=-=-
750 '
760 *STAGE0
770  FOR I=0 TO 31:READ A$:FOR J=1 TO 8:B$=MM$(VAL("&h"+MID$(A$,J,1)))
780    FOR K=1 TO 4:A=VAL(MID$(B$,K,1)):MP(J*4+K-5,I,0)=A:MP(J*4+K-5,I,1)=A
790    NEXT K,J,I
800  READ B$:FOR I=1 TO VAL("&h"+B$):GOSUB 900
810    FOR J=0 TO 3:MP(A,B+J,0)=2:MP(A,B+J,1)=2:NEXT J,I:RETURN
820 *STAGE1
830  RESTORE 1480:FOR I=1 TO 8:GOSUB 900:MP(A,B,0)=4:MP(A,B,1)=4:NEXT
840  READ B$:FOR I=1 TO VAL("&h"+B$):GOSUB 900:MP(A,B,0)=3:MP(A,B,1)=3
850    FOR J=1 TO 7:MP(A,B-J,0)=0:MP(A,B-J,1)=0:NEXT J,I
860  READ B$:FOR I=1 TO VAL("&h"+B$):GOSUB 900:MP(A,B,0)=1:MP(A,B,1)=1:NEXT
870 *STAGE2
880  FOR I=0 TO 1:BUFFER=I:CLS 2:FOR J=0 TO 31:FOR K=0 TO 31
890  PUT (J*16,K*16),CH%(0,MP(J,K,I)):NEXT K,J,I:RETURN
900  READ A$:A=VAL("&h"+LEFT$(A$,2)):B=VAL("&h"+RIGHT$(A$,2)):RETURN
910 '
920 ' -=-=-=-=-=- キャラクター -=-=-=-=-=-
930 '
940 *CHARA
950   FOR I=0 TO 4:CH%(0,I)=16:CH%(1,I)=16:NEXT
960   FOR I=0 TO 5:READ CH$(I):NEXT:READ A$
970   FOR I=2 TO 33:A=VAL(MID$(A$,I-1,1)):FOR J=0 TO 1
980     CH%(I,J)=VAL("&H"+CH$(A+J*3)):CH%(I+32,J)=CH%(I,J):NEXT J,I
990   FOR I=2 TO 4:FOR J=2 TO 65:READ A$:CH%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
1000  FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 3:READ A$:FOR K=1 TO 4:CH$(K)=MID$(A$,K,1):NEXT
1010    CA%(I*8+J*2+2,0)=VAL("&H"+CH$(2)+CH$(2)+CH$(1)+CH$(1))
1020    CA%(I*8+J*2+3,0)=VAL("&H"+CH$(4)+CH$(4)+CH$(3)+CH$(3))
1030    CA%(I*8-J*2+9,1)=VAL("&H"+CH$(1)+CH$(1)+CH$(2)+CH$(2))
1040    CA%(I*8-J*2+8,1)=VAL("&H"+CH$(3)+CH$(3)+CH$(4)+CH$(4)):NEXT J,I
1050  FOR I=0 TO 1:CA%(0,I)=32:CA%(1,I)=16:PUT PATTERN I+1,CA%(0,I),4:NEXT
1060  FOR I=0 TO 15:READ MM$(I):NEXT:RETURN
1070 '
1080 ' -=-=-=-=-=- データ -=-=-=-=-=-
1090 '
1100 ' ----- キャラクター -----
1110 '
1120 DATA BBBB,BBB1,1111,2222,2226,6666,01010101010122221010101010102222
1130 DATA 77B6,B1BB,BBBB,7166,67B6,B1BB,BBBB,7166,76B6,6666,7166,6616
1140 DATA 6666,6666,7166,7EB6,EEEE,EEEE,7BE6,67B6,BBBB,B1BB,7B66,77B6,BBBB
1150 DATA B1BB,7B66,6616,6666,6666,7166,76B6,6666,6666,7166,6EB6,EEEE,EEEE
1160 DATA 71E6,77B6,B1BB,BBBB,7166,6716,1111,1111,7166,76B6,6666,6666,7B66
1170 DATA 66B6,6666,6666,7B66,7EB6,EEEE,EEEE,7BE6,6716,1111,1111,7166
1180 DATA BBBB,B7BB,5B75,BBBB,BBBB,75B7,5555,BB5B,BBBB,7577,5555,BB51,1711
1190 DATA 7777,5555,1151,77BB,5577,7755,1B71,75BB,5555,7557,1B11,75B7,5557
1200 DATA 5177,1001,7717,5757,1157,1009,77B7,7757,1155,9100,7577,5577,1175
1210 DATA 9100,7577,5577,1075,0000,7577,5577,0071,0000,7577,5577,0010,0000
1220 DATA 5577,5557,0010,0000,7575,5177,0010,0000,7515,7077,0000,0000
1230 DATA BBBB,CCBB,BBCC,BBBB,BBBB,C4CC,4444,BBBB,BCBB,74C7,4444,BB4B,CC11
1240 DATA 4477,4444,1144,C7BC,4474,4444,4B44,77BC,4444,4444,4B44,74CC,4444
1250 DATA 4444,4C44,44C4,4444,4444,4C44,44C4,4444,4444,4C44,44C4,4444,4444
1260 DATA CC44,44B4,4444,4444,C04C,4414,4444,4444,C0CC,44BB,4444,4C44,00CC
1270 DATA B4BB,4444,CC44,00C0,BBBB,4444,CC4C,0800,1111,CC11,00CC,0100
1280 DATA 0002,2200,0020,0000,0022,2220,2220,0000,0222,2222,2880,0000,0022
1290 DATA 2228,8888,0000,0022,2A88,7778,8000,2222,A887,7222,8800,02A7,7887
1300 DATA 7222,8880,0077,7788,7778,88FF,0777,7788,8888,88FF,0777,7888,8888
1310 DATA 8880,0077,7888,8888,8800,0077,8888,8888,8000,0000,8888,8888,8001
1320 DATA 0118,8888,8888,1111,0118,8000,0001,1111,0111,1000,0000,0011
1330 '
1340 ' ----- 16シンスウ -----
1350 '
1360 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1370 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1380 '
1390 ' ----- マップ -----
1400 '
1410 DATA 00000001,BFFFFFFD,00000001,FFFFFFFD,00000005,3F80F5F5,003C0105
1420 DATA 00000105,20780155,EE000105,01C00105,003C0105,00000105,D7FF8205
1430 DATA 00000005,00078005,000001FC,EF800407,00000004,FE1E007F,00000000
1440 DATA FF7C0081,0000C000,F000007C,00001D80,07E38000,00000000,00703C00
1450 DATA F7C001FF,00004000,00000080,FFFFFFFF
1460 DATA 0015,020D,0309,040D,0706,0904,0911,0C0F,0C17,0C1B,0D07,0E15,0F05
1470 DATA 0F09,1119,161B,1714,1811,1E01,1E05,1E09,1E0D
1480 DATA 0000,0E02,0E12,1015,1310,170E,1A1E,1C12
1490 DATA 000A,0108,041E,1115,1417,1510,160C,180F,1A0F,1C0F,1E1B
1500 DATA 0001,0103
```

★え～い！受験だ！卒業だ!!これであの子とお別れだ!!あっ，よく考えたら俺に彼女はいないんだ。だからなんだってんだ!!（埼玉県浦和市・**足助哲哉14才**）……【**影**：そんなことは，よく考えなくてもわかってるじゃないか!!】

# PC-9801シリーズ(N88 DISK BASIC(86))用

# ROCK
（ロック）



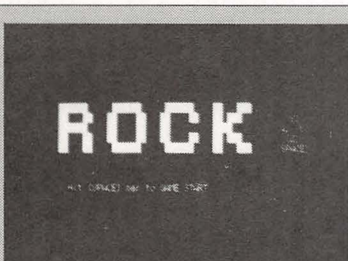
KAKERA

## ①内容 STORY

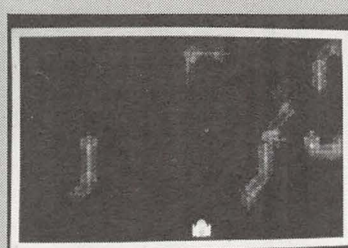
僕は地球防衛軍の一員。この地球を守るためパトロールしていたら，UFOの大群がむらがっていた。そのとき，ミサイルが降ってきた。ちょうどいい。朝メシ前の運動をするか……。そして私の姿は操じゅう室の中に消えた。

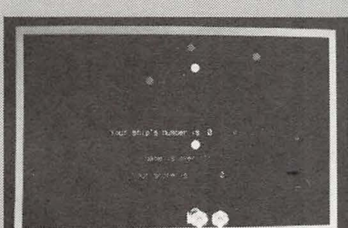
## ②使いかた キーとその他

8 2 4 6で，MY SHIPを動かし，スペース・キーでミサイルを発射して敵をやっつけてください。なぜ敵とわかるかですって，そりゃー私たちにミサイルを発射してくるんだから。画面中の敵をすべてやっつけると面クリアで得点が入ります。では，GOOD-LUCK‼



◀《写真1》タイトル画面。光るゾ‼


▲《写真2》うわー！むちゃくちゃ速い‼


◀《写真3》あっという間にゲーム・オーバー

## ③プログラムのしくみ

このプログラムは，マシン語を使っていますから，まあまあのスピードです。スピード・アップのために，①敵の弾は1ファレーン，②プログラムをスパゲッティにしない，ということをしています。今回は，10時間しかなかったので，98の機能を十分に使えませんでしたが，つぎはGDCのスムーズ・スクロール・ゲームなどを考えていますのでご期待ください。私の名は，この前八千代松陰高校に入学した新明謙二です。よろしく‼

なお，200ラインCRTの人は，1040行を消してください。

《第2表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| EB | 敵が弾をだす確率 |
| SP | スピード |
| EN | エイリアンの数 |
| SN | 自分のSHIPの数 |
| RN | ラウンド数 |
| SC | スコア |
| RA | RANDOMIZE用 |
| ST | 自分のSHIPの耐久力 |

《第1表》マシン語の内容

| アドレス | 内容 | アドレス | 内容 | アドレス | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0000 | 敵移動ルーチン | 0900 | 爆発のグラフィック・パターン | 0DEC | メイン・ルーチン |
| 00CC | ランダム・ルーチン | 09C0 | 自分の弾 | 0E6C | 敵と自分が当たったあとの処理 |
| 00E2 | 32×16表示 | 09F0 | 敵の弾 | 0E7E | 敵が死んだときの音 |
| 0710 | 敵の移動パターン | 0A20 | クリア（空） | 0E9A | スピード |
| 0540 | 自分のグラフィック・パターン 上 | 0AE0 | 自分の移動と表示 | 0EA2 | ワーククリア |
| 0600 | 自分のグラフィック・パターン 右 | 0BD0 | 16×8表示 | 0EBA | 自分が敵の弾と当たったか |
| 06C0 | 自分のグラフィック・パターン 下 | 0C20 | 弾移動 | 0EF8 | 面クリアかどうか |
| 0780 | 自分のグラフィック・パターン 左 | 0C76 | 敵弾発射 | 0F10 | BASICからのコール |
| 0840 | 敵のグラフィック・パターン | 0CD4 | 16×8表示 | 0F40 | 16×8表示 |
| | | 0D00 | 敵が死んだか | | |
| | | 0D36 | 敵のメイン・ルーチン | | |
| | | 0DAE | 敵と自分が当たったか | | |

## ROCKのプログラム・リスト

```
1000 '■ Read a string of masin coards  and  Make a frame ■■■■■■■■■■■■
1010 CLEAR ,&H1E00:DEF SEG=&H1E00:DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
1020 DIM EB(19),SP(19),EN(19):RA=0
1030 SCREEN 0,0,0,1:CLS 3
1040 SCREEN 3,0,0,1:OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,1
1050 FOR A=0 TO 19:READ EB(A),SP(A),EN(A):NEXT
1060 LOCATE 30,12:PRINT "Reading now !!"
1070 E=0:D=0:FOR A=0 TO 258:S=0:READ B$,F$:F=VAL("&H"+F$):FOR B=0 TO 15:C=VAL("&
H"+MID$(B$,B*2+1,2)):POKE D,C:S=S+C:D=D+1:NEXT
1080 IF VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(S),2))<>F THEN PRINT "ERROR IN":A*10+1750:BEEP:E=1
1090 NEXT:IF E=1 THEN PRINT "ERROR ノ ギョウ ヲ ナオシテ クダサイ !!":END
1100 '■ Name ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 CLS 3:A=99:LOCATE 18,16:PRINT "Hit [SPACE] bar to GAME START
1120 COLOR RND(1)*6+1
1130 LOCATE 16, 8:PRINT "■■■■   ■■■   ■■■■  ■ ■■
1140 LOCATE 16, 9:PRINT "■  ■  ■  ■  ■   ■  ■ ■           [8]
1150 LOCATE 16,10:PRINT "■■■■  ■  ■  ■      ■■          [4] [6]
1160 LOCATE 16,11:PRINT "■  ■  ■  ■  ■   ■  ■ ■           [2]
1170 LOCATE 16,12:PRINT "■  ■   ■■■   ■■■■  ■  ■        [SPACE]
1180 IF INP(&HE9)=&HBF THEN 1250 ELSE RA=RA+1:IF RA>20000 THEN RA=0
1190 A=A-1:IF A>6 THEN 1120
1200 LOCATE 18,16:PRINT SPC(30):LOCATE 23,19:PRINT "Programed   by"
1210 POKE &H1248,RND(1)*2
1220 FOR C=0 TO 5:B=&HF60+C*26:CALL B:FOR B=0 TO 100:NEXT:NEXT
1230 A=A-1:IF A>0 THEN 1210 ELSE 1110
1240 '■ Game is start ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1250 SN=4:RN=0:SC=0:RANDOMIZE(RA+RND(1)*10000)
1260 '■ Make a round ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1270 FOR A=&H1400 TO &H18FF:POKE A,RND(1)*255:NEXT'Make a string of randoms
1280 POKE &HC7C,EB(RN)                              'Set a
1290 POKE &HE9C,SP(RN)                              'Set a speed of this round
1300 A=&HEA2:CALL A                                 'Clear work エリアs
1310 FOR B=0 TO EN(RN):C=B*8+&H1300                 'Set an エイリアン's data
1320  POKE C,RND(1)*70+4:POKE C+1,2:POKE C+2,&H40:POKE C+3,1
1330  POKE C+4,4:POKE C+6,1
1340 NEXT:CLS 3
1350 POKE &H1200,40                                 'Set a my ship's position
1360 POKE &H1201,43
1370 POKE &H1202,0                                  'Set a my ship's way
1380 POKE &H1244,0                                  'Clear a number of died エイリアン
1390 POKE &H1246,0                                 'Clear a flag of death or life
1400 COLOR 1:PRINT STRING$(78,"■")
1410 FOR A=1 TO 23:PRINT "■";SPC(74);"■":NEXT
1420 PRINT STRING$(78,"■");:COLOR 7
1430 '■ Main ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1440 A=&HF10:CALL A                                 'Call a masin coards
1450 IF PEEK(&H1246)=1 THEN 1560
1460 '■ Clear a round ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1470 SN=SN+1:A=PEEK(&H1244):RN=RN+1:SC=SC+A+RN*10
1480 LOCATE 26,10:PRINT USING "Clear round #### !!";RN
1490 LOCATE 22,12:PRINT USING "Your get #### points on this round";A
1500 LOCATE 28,13:PRINT USING "Bonus ### point ";RN*10
1510 LOCATE 22,15:PRINT        "________________________________________"
1520 LOCATE 22,16:PRINT USING "Total your score is ###### point !!";SC
1530 IF RN<20 THEN 1270
1540 RN=0:FOR A=0 TO 19:EN(A)=EN(A)+1:SP(A)=SP(A)-3:IF SP(A)<0 THEN SP(A)=0
1550 NEXT:GOTO 1270
1560 LOCATE 22,12:PRINT USING "Your ship's number is ##";SN
1570 FOR A=0 TO 50
1580  COLOR=(RND(1)*7,RND(1)*7)
1590  FOR B=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1600 NEXT
1610 FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT
1620 SN=SN-1:IF SN>-1 THEN 1270
1630 '■ Game is over ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1640 A=600
1650 COLOR (RND(1)*6+1):LOCATE 30,15:PRINT "Game is over !!!"
1660 LOCATE 27,17:PRINT USING "Your score is ########";SC
1670 IF INP(&HE9)=&HBF THEN 1250 ELSE RA=RA+1:IF RA>20000 THEN RA=0
1680 A=A-1:IF A>0 THEN 1650 ELSE 1110
1690 '■ Data of rounds ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1700 DATA  5,30,5  ,10,25,8   ,10,20,6  ,20,10,8   ,80,10,0
1710 DATA 10,20,5  ,15,20,8   ,15,20,6  ,20,10,8   ,90,10,0
1720 DATA 15,15,5  ,20,15,8   ,20,15,6  ,30,10,9   ,150,5,0
1730 DATA 20,10,5  ,20,10,8   ,20,15,6  ,30,10,10  ,200,5,0
1740 '■ Data of masins ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1750 DATA 2E8B5E022E8A073C88745D432E895E02,C7
1760 DATA 2E02460424072E8846043C007504E95B,9E
1770 DATA 00903C017506E85300E964003C027504,87
1780 DATA E95D00903C037506E86900E952003C04,5C
1790 DATA 7504E95F00903C057506E85700E96800,9D
1800 DATA 3C067504E9610090E82100E95A009090,01
1810 DATA 90909090909090E86100241FB400B1,71
1820 DATA 05D3E00540012E894602C3902E807E01,7D
1830 DATA 0275072EC646012DC3902EFE4E01C390,07
1840 DATA 2E807E004975072EC6460002C3902EFE,AC
1850 DATA 4600C3902E807E012D75072EC6460102,AC
1860 DATA C3902EFE4601C3902E807E000275072E,F1
1870 DATA C6460049C3902EFE4E00C390BEC4182E,3D
1880 DATA 8A044681FE00197503BE00142E8936CD,70
1890 DATA 00C331FF31C92E8A4E01E30681C74001,66
1900 DATA E2FA2E8A4E0001CFB84C00B91000BB00,3A
1910 DATA A88EC38CCB8EDB905751A5A501C7E2FA,DF
1920 DATA 595FBB00B08EC3905751A5A501C7E2FA,9A
1930 DATA 595FBB00B88EC390A5A501C7E2FAC390,4D
1940 DATA FFFFC003C3FFC003C3FFC3FFC003FFFF,8B
1950 DATA 00000000008800000000000000000000,88
1960 DATA 00000000000000000000000000000088,88
1970 DATA 00FF0000FF0000FF0000FF0000FF0000,FB
1980 DATA FF0000FF0000FF000000008888888888,A5
1990 DATA 00000000000000000000000001000100,02
2000 DATA 01000100000000000000000000000088,8A
2010 DATA 000000000000000000000000FF00FF00,FE
2020 DATA FF00FF00000000000000000000000088,86
2030 DATA 00000000001000000000100000000100,03
2040 DATA 00000000040000000000000000000088,8C
2050 DATA 000000000FF0000000FF000000FF00,FD
2060 DATA 00000000FC0000000000000000000088,84
2070 DATA 00000000001000000000100000000100,03
2080 DATA 00008800000000000000000000000088,10
2090 DATA 000000000FF0000000FF000000FF00,FD
2100 DATA 00008800000000000000000000000088,10
2110 DATA 00000002000000000000000000000200,04
2120 DATA 02000000000000000000200000000088,8C
2130 DATA 000000FE0000000000FE000000FE00,FA
2140 DATA FE000000000000000000000000000088,86
2150 DATA 00010000010000010000010000010000,05
2160 DATA 01000001000001000000008888888888,AB
2170 DATA 01010104000001020608000009000006,27
2180 DATA 000F0000FF010306FF0800000F000988,BF
2190 DATA 08090F000F00020003040000006080009,4F
2200 DATA 00080F00090007070900020006060788,D4
2210 DATA 020002001F000F000060800000090000,FC
2220 DATA 01000200040006000300020004000688,A4
2230 DATA 00000000000100FF0000000000000001,01
2240 DATA 00FF00000000001010101010101088,8F
2250 DATA 0000000000FF00010000000000000000FF,FF
2260 DATA 0001000000000FFFFFFFFFFFFFFF88,81
2270 DATA 01000100010001000000000006000600,10
2280 DATA 00020003000400020001000200040088,9A
2290 DATA FF00FF00FF00FF000000000000FB00FB00,F2
2300 DATA 00FE00FD00FC00FE00FF00FE00FC0088,76
```

★こにゃにゃちわ影さん，最近よくドッグフードなどのCMで「いっそうおいしくなりました」とありますが，誰が味見をしたのでしょう？（富山市・**クロコダイル・クミ15才**）……**【影：誰か今度挑戦してみたら。】**

```
2310 DATA 01000100010001000100010001000100,08
2320 DATA FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF88,80
2330 DATA FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00,F8
2340 DATA 01000100010001000100010001000188,90
2350 DATA 00000000000000000000100010000100,03
2360 DATA 02000200040006000200030002000088,9D
2370 DATA 00000000000000000000FF00FF00FF00,FD
2380 DATA FE00FE00FC00FA00FE00FD00FE000088,73
2390 DATA 00000000000000000000000000000000,00
2400 DATA 88000000000000000000000000000000,88
2410 DATA 00000000000000000000000000000000,00
2420 DATA 88000000000000000000000000000000,88
2430 DATA 00000000000000000000000000000000,00
2440 DATA 88000000000000000000000000000000,88
2450 DATA 00000000000000000000000000000000,00
2460 DATA 88000000000000000000000000000000,88
2470 DATA 000000001000000FF00000001000000,01
2480 DATA FF00000000000000001000000FF000088,87
2490 DATA 00000000FF00000001000000FF000000,FF
2500 DATA 010000000000000FF000000001000088,89
2510 DATA 01010101010100000000000000000000,06
2520 DATA FFFFFFFFFFFF0000000000000000088,82
2530 DATA FFFFFFFFFFFF00000000000000000000,FA
2540 DATA 01010101010100000000000000000088,8E
2550 DATA 00000000002000000000000000020000,04
2560 DATA 00000000002000000000000000020088,8C
2570 DATA 000000000FE000000000000000FE0000,FC
2580 DATA 000000000FE000000000000000FE0088,84
2590 DATA 00000000000000000000000000000000,00
2600 DATA 0007E000000FF000E00FF007E00FF007,B2
2610 DATA E007E007E003C007E0000007E0000007,46
2620 DATA E0000007E0000007E0000007E07C1E07,36
2630 DATA 000FF000003FFC00007FFE0000FFFF00,B5
2640 DATA 41F81F82E3F00FC7E7F00FE7EFF00FF7,35
2650 DATA DFF81FFEDFFC3FFEDFFFFFFEDFFFFFFE,C2
2660 DATA 9FFFFFFC9FFFFFFC1FFFFFF80183E180,2C
2670 DATA 0000000002004000060020000E00500,6B
2680 DATA 41E7E282E3EFA547E7EFD2A7EFEFA557,73
2690 DATA FFE742BFFFE2855FFFE002BFFFE0055F,8F
2700 DATA FFE002BFFFE0057F1FE002B801800100,3E
2710 DATA FFFFFF80FFFFFF800000000000000000,FA
2720 DATA 0000000C0000000C003FC00001FFF00,9D
2730 DATA 001FFF00C003FC00C000000000000000,9D
2740 DATA 0000000000000000FFFFFF80FFFFFF80,FA
2750 DATA 1FFFFF801FFFFFE03FFFC0003FFFFC00,D2
2760 DATA FFFFFFC03FFFFFFC3FFC03FFFFE000FF,11
2770 DATA FFE000FF3FFC03FF3FFFFFFCFFFFFFE0,31
2780 DATA 3FFFFC003FFFC0001FFFFFE01FFFFF80,D2
2790 DATA 1FFFFF801FFFFFE03FFFC0003FFFFC00,D2
2800 DATA FFFFFFC03FFFFFFC0003FC00001FFF00,13
2810 DATA 0015FD000002A8001555555 4AAAAAAA0,6D
2820 DATA 155554003FFE80001FFFFFE01FFFFF80,15
2830 DATA E0783E07E0000007E0000007E0000007,52
2840 DATA E0000007E0000007E003C007E007E007,46
2850 DATA E00FF007E00FF007000FF0000007E000,B2
2860 DATA 00000000000000000000000000000000,00
2870 DATA 0187C1801FFFFFF83FFFFFF93FFFFFF9,4A
2880 DATA 7FFFFFFB7FFFFFFB7FFC3FFB7FF81FFB,36
2890 DATA EFF00FF7E7F00FE7E3F00FC741F81F82,35
2900 DATA 00FFFF00007FFE00003FFC00000FF000,B5
2910 DATA 008001801D4007F8FEA007FFFD4007FF,44
2920 DATA FAA007FFFD4007FFFAA147FFFD42E7FF,E9
2930 DATA EAA5F7F7E54BF7E7E2A5F7C74147E782,C1
2940 DATA 00A00700004006000020040000000000,11
2950 DATA 01FFFFFF01FFFFFF0000000000000000,FC
2960 DATA 00000000000000003003FC00300FFF800,FC
2970 DATA 00FFF800003FC0030000000300000000,FC
2980 DATA 0000000000000000001FFFFFF01FFFFFF,FC
```

```
2990 DATA 01FFFFF807FFFFF80003FFFC003FFFFC,2C
3000 DATA 03FFFFFF3FFFFFFCFFC03FFCFF0007FF,38
3010 DATA FF0007FFFFC03FFC3FFFFFFC07FFFFFF,3C
3020 DATA 003FFFFC0003FFFC07FFFFF801FFFFF8,2C
3030 DATA 01FFFFF807FFFFF80003FFFC003FFFFC,2C
3040 DATA 03FFFFFF3FFFFFFC003FC00000FFF800,2F
3050 DATA 00BFA80000154 0002AAAAAA805555555,E6
3060 DATA 002AAAA800017FFC07FFFFF801FFFFF8,EC
3070 DATA 000FF00000FFFF000FFFFFF03FFFFFFC,33
3080 DATA 7FFFFFFA7FFFFFFCFFFC3FFFFFF00FFF,26
3090 DATA FFF00FFFFFFC3FFF7FFFFFFC7FFFFFFA,26
3100 DATA 3FFFFFD40FFFFEB0015FFD00000FF000,29
3110 DATA 000E0000000C00000000000000000000,1A
3120 DATA 000000000000000F003C03800 0FF1F0,DB
3130 DATA 000FF0000003C0000000000000030000,C5
3140 DATA 0003000000E000000C000000000000000,1D
3150 DATA 000FF00000AFFA00050FD00028038000,37
3160 DATA 50034000200000 00FC00003FFFC0C3FF,6F
3170 DATA FA83C3FFF400002A40000000 2003C000,80
3180 DATA 0003C000000FD000000FE000000FD000,70
3190 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3200 DATA 078E44E004516510045155000 79F5500,28
3210 DATA 045155300 4514D10079144F00000000,58
3220 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3230 DATA 0000001878 0001F81FC007E00FF03F00,8D
3240 DATA 00703A0001AE9AEF00AEAAC0E060AA00,E4
3250 DATA 3BAEAA801BAEB2C0086EBB0000FF1FF0,8D
3260 DATA 01FC0FF003F00078078000380000000 0,26
3270 DATA 0000000000000000040003000380 0E00,98
3280 DATA 00701800002C1AC0002EAA000060AA00,70
3290 DATA 002EAA0003AEB200002E1B0000380FC0,8B
3300 DATA 007001C001C00060000000000000000 0,52
3310 DATA 0FF03FFCFFFFFFFFFFFFFFFF3FFC0FF0,6C
3320 DATA 0FF03FFCFFFFFFFFFFFFFFFF3FFC0FF0,6C
3330 DATA 0FF03FFCFFFFFFFFFFFDFFEA3FD40EA0,DC
3340 DATA 0FF03FFCFFFFFFFFFFFFFFFF3FFC0FF0,6C
3350 DATA FFFFC3C3C303C00FC00FC303C3C3FFFF,32
3360 DATA FFFFF00FC003C3C3C003C003C3C3FFFF,50
3370 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3380 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3390 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3400 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3410 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3420 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3430 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3440 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3450 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3460 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3470 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3480 DATA 00000000000000000000000000000000,00
3490 DATA BD001231C08ED8F6063205087410 1EBE,C1
3500 DATA 200AE8EDF51FE883F52EC6460200F606,AB
3510 DATA 33050874111EBE200AE8D6F51FE894F5,0E
3520 DATA 2EC646020290F60633050174111EBE20,84
3530 DATA 0AE8BEF51FE868F52EC646020190F606,D2
3540 DATA 32054074111EBE200AE8A6F51FE878F5,F9
3550 DATA 2EC646020390F60630051075092EC606,88
3560 DATA 580B00EB619090B0013C0075592EC606,84
3570 DATA 580B01BB04122E833F00740C83C30481,70
3580 DATA FB441275F1EB3F902E8A46022E884702,70
3590 DATA 2E8B4E003C007508FEC180ED02EB2390,8C
3600 DATA 3C017508FEC580C104EB17903C027508,0F
3610 DATA FEC180C504EB0B903C037506FEC580E9,74
3620 DATA 02902E890F902E8A460230E4B106D3E0,66
3630 DATA 89C6D1E001C681C64005E815F5C39090,28
3640 DATA 31FF31C92E8A4E01E30681C74001E2FA,7F
3650 DATA 2E8A4E0001CFB84E00B90800BB00A88E,8E
```

```
3660 DATA C38CCB8EDB905751A501C7E2FB595FBB,78
3670 DATA 00B08EC35751A501C7E2FB595FBB00B8,1E
3680 DATA 8EC3A501C7E2FBC39090909090909090,DE
3690 DATA 2E8B5E002E807E0200751580FF017E08,D5
3700 DATA 2EFE4E01C35E00C32EC746000000C390,ED
3710 DATA 2E807E0201750D80FB4A7DEC2EFE4600,51
3720 DATA C35E00C32E807E0202750D80FF2D7DD8,97
3730 DATA 2EFE4601C35E00C380FB017ECB2EFE4E,96
3740 DATA 00C35E00C3909090E851F43C0A7201C3,3D
3750 DATA BB0010902E833F00740A83C30481FB00,8F
3760 DATA 1275F1C3E835F42403902E8847022E8B,BB
3770 DATA 4E003C007508FEC180ED02EB23903C01,10
3780 DATA 7508FEC580C104EB17903C027508FEC1,91
3790 DATA 80C504EB0B903C037506FEC580E90290,47
3800 DATA 2E890FC331FF31C92E8A4E01E30681C7,EB
3810 DATA 4001E2FA2E8A4E0001CFB84E00B90800,BA
3820 DATA BB00B08EC38CCB8EDB90A501C7E2FBC3,19
3830 DATA 2E8B4600FEC8FECC89C380C30480C704,6D
3840 DATA BF04128CC98ED9903A0577103A650177,FE
3850 DATA 0B3A1D72073A7D017202EB7083C70481,31
3860 DATA FF441275E3C3BD0013902E807E060074,76
3870 DATA 1F2E807E04087322BE200AE894F3E8AF,DA
3880 DATA F2BE4008E88BF3E81EFFE8A3FF909090,9D
3890 DATA 83C50881FD001475D1C32E807E040C75,9C
3900 DATA 0D2EC6460600BE200AE866F3EBE22EFE,6F
3910 DATA 4604BE0009E85AF3EBD6909090909090,67
3920 DATA 90909090BE0009E848F3EBC42E833D00,C7
3930 DATA 748A2EC6460408E9D400909090902E8B,FA
3940 DATA 46002C0280EC029089C380C30580C705,52
3950 DATA BF0013908CC98ED93A0577143A650177,FF
3960 DATA 0F3A1D720B3A7D017206E98F00909090,3B
3970 DATA 83C70881FF001475DFC39090FB9031C0,99
3980 DATA 8ED8F6062A0501740 1C3BD0012E8AEFF,2E
3990 DATA E8DDFCBD04122E837E00007413BE200A,32
4000 DATA E8BDFDE80AFEE807FEBEC009E8B1FD90,2C
4010 DATA 83C50481FD441275DD90909090BD0010,7F
4020 DATA 2E837E00007417BE200AE897FEE8F0FD,E4
4030 DATA 2E837E00007407BEF009E887FE9083C5,A6
4040 DATA 0481FD001275D9E86000E8D9FEE83A00,0B
4050 DATA E895002E803E46120175 83C32E807D06,AE
4060 DATA 007503E96AFF2EC60646120 1C39090B9,B9
4070 DATA 0002B00651E637B90800E2FEB007E637,9B
4080 DATA 59E2EF2EFE064412C390B9011990E2FE,48
4090 DATA C3900650575 1B90002 8CC88EC0BF0010,7D
4100 DATA 31C0F3AB595F5807CF902E8B4600FEC8,CA
4110 DATA FECC89C380C30380C703BF00108CC98E,58
4120 DATA D9903A0577103A6501770B3A1D72073A,5B
4130 DATA 7D017202EB0A83C70481FF001275E3C3,E2
4140 DATA 2EC60646120 1C390BF0613902E803D00,F9
4150 DATA 7402C39083C70881FF061475EF58C390,C4
4160 DATA 50535152575 6551E062EC60646 1200E8,A6
4170 DATA CAFE071F5D5E5F5A595B58CF90909090,7D
4180 DATA FFFFC00FC383C383C00FC303C3C3FFFF,72
4190 DATA 2E8A264812B000B103D2E40500A88EC0,4D
4200 DATA B84E00B908008CCB8EDBA501C7E2FBC3,94
4210 DATA 5053515256 57061EBE000ABFC032E8CF,47
4220 DATA FF1F075F5E5A595B58CF505351525657,0A
4230 DATA 061EBE100ABFC232E8B5FF1F075F5E5A,88
4240 DATA 595B58CF50535152565 7061EBE000ABF,79
4250 DATA C432E89BFF1F075F5E5A595B58CF5053,33
4260 DATA 5152565706 1EBE3001BFC632E881FF1F,A1
4270 DATA 075F5E5A595B58CF50535152565 7061E,10
4280 DATA BE300FBFC832E867FF1F075F5E5A595B,F5
4290 DATA 58CF5053515256570 61EBE100ABFCA32,D1
4300 DATA E84DFF1F075F5E5A595B58CF90909090,8C
4310 DATA 352A0100252A01000B0400002D200100,0D
4320 DATA 090B03000B12000011090200481A0100,B3
4330 DATA 00000100000003001517030009280200,66
```



★僕の友人Zは，Ｘ１Ｆモデル20にＰＣエンジンをくっつけてＸ１ツインだ！とわめいているおろか者です。(奈良県天理市・森川弘孝17才)……【編：Ｘ１Ｆを２台並べてＸ１ツインだ!!とわめいている影さんに比べれば…。】

# アゲイン Again —鬼子の逆襲—

(おにご ぎゃくしゅう)

Kim. ch



## ◈STORY

よーするに，BM君はごはんを食べていたわけだ。メニューを紹介すると，きんぴらごぼうにウメぼし。そいつがオレの朝食（昔はやったんだよな，このかえ歌）。

すると，電話が鳴った。「るせーな。こんな朝っぱらから」BM君が受話器をとると，向こうから声が聞こえてきた。「ヘロー！ミスター・モンキー！」「あんだって？聞こえねーな！」BM君は聞こえぬふりをしてやった。

「おう，オレは鬼子（ONIGO）だ！工藤静香は預かった。返してほしけりゃオレたちとたたかいな！」「まて！おまえらはもう死んでいたはずだ！」「ふっ。そう簡単に終わってたまるか」「それじゃ今すぐ行く。覚悟してろよ！」

BM君は服を着がえると言われた場所へオンボロ・チャリをとばした。そこにはでかい塔があった。ドアを開けて塔にはいると，そこには頭はソーセージ・カット，まっ青な顔，胴体はまっ白で前に黄色い手をたらし，足はないといういでたちの鬼子が飛んでいた…。

## ◈れっつ ぷれい

いわゆるテンキーでBM君を動かすわけです。いーすか。こっから複雑になっていきますよ。画面にはカギ，宝箱，ドア，壁，鬼子，緑っぽい斜線，そしてBM君があります。

まずカギを取ります。すると，画面右下にカギを持っている数が表示されます。持てる数に制限はないので，いくらでも取ってください。それでカギを持っていると，宝箱を開けたり斜線を消したり（この斜線は障害物です）することができます。使うと持っているカギの数が一つ減ります。

宝箱の中には5種類のものが入っています(**第1表**)。

カギにはもう1種類あって，それははじめから画面にちらばっているカギより大きくて，宝箱の中に入っています。そのカギはドアを開けるカギです。ドアは五つありますが，つぎの面へいける本当のドアは一つしかありません。もし，そのドアがにせもののドアなら，そのドアは消えてしまい，ドアを開けるためのカギもなくなってしまいます。

でも，もしハートを持っていれば，カギはなくなりません。本物のドアは，開けるとEXITと書かれたドアに変わります。そしたら，一度そこからでて，もう一度入ると面クリアです。

スペース・キーを押すか，鬼子につかまるか，TIMEがなくなると1人死にます。3回死ぬとゲーム・オーバーっす。

## ◈マジな話

このゲームの敵になっている鬼子ですが，なぜこんな名前なのかというと，まあこいつは同じクラスの人がもとなんです。僕が敵の名前を一生けん命考えていたら，同じクラスの友だち（名前をズバリ言うと鈴木 亮）が敵の名前を荻野（そろばん1級で自まんしとるやつ）にしちまえとかいうのです。でもズバリそのままつかうとやばいので，名前をローマ字で逆に書いて敵の名前にしました。

このゲーム，隠しコマンドも一応あります。

**参考にしたもの：**「Again」工藤静香

**《第1表》宝箱の中身**

| | 大きなカギ | ドアを開ける |
|---|---|---|
| | 十字架 | 取ると敵が両方死ぬ |
| ♡ | ハート | 持っているとドアを開けるカギを使ってもなくならない |
| | 爆弾 | 自分や敵が当たると死ぬ |
| | 空箱 | 何も入っていない |

※敵はこのドアを開けるカギや十字架，ハートの上を通ると，それを消してしまうので注意するように。

**CHECKER FLAG**

**編**：S1もけっこうおもしろいゲームが多いですね。
**Dr.D**：でも，投稿数が減ってきたのは残念じゃ。常連ががんばっているようだが，他のみんなも負けずにがんばってくれ。
**編**：Dr.のS1は元気ですか？という質問があったんですが…。
**Dr.D**：おお，元気じゃぞ。



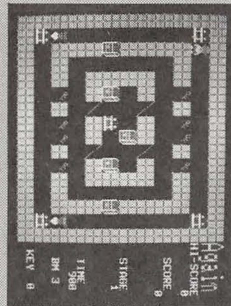

by Dempaハリアー

評…うっ、見なきゃよかった（編

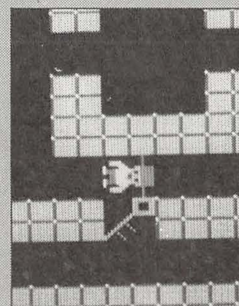
★このOFの賞味期間は15日までですので，それ以降は読まないように御注意ください。（神奈川県横浜市・小河竜平15才）……【**編**：賞味期限を過ぎて，このページを読んだ人はどうなるんでしょうね。**影**：さあ〜。】



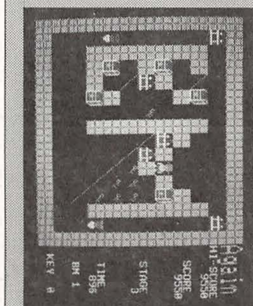

▲《写真１》タイトル画面。
[S]キーでスタート




▲《写真２》ほらきれいな画面でしょう。カギを取って宝箱を開けてみよう



▼《写真３》でた大きなカギだ。これがドアを開けるカギなわけだ




▼《写真４》うむ，これは緑の斜線で囲まれている。鬼子に気をつけて

## Again—鬼子の逆襲—のプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲
20 REM ◢      Again       ◣
30 REM ◥  ONIGO/ ｷﾞｬｸｼｭｳ  ◤
40 REM ◢  (BMｼﾘｰｽﾞ6ｻｸﾒ)  ◣
50 REM ◤    By Kim.ch     ◥
60 REM ◣     62/12/24     ◢
70 REM ▼▲▼▲▼▲▼▲▼
80 WIDTH 40:SCREEN ,,1:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,0:CLS:PLAY"V8MBT120"
90 DIM BC(4),TC(4),KU(4),K(200),P(255),S(255),R1$(15),R2$(15),R3$(15),R4$(15)
100 Z(0)=5:Z(1)=7:SR=1
110 FOR I=0 TO 1
120 SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,Z(I),PSET:NEXT
130 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
140 GOSUB 1350:GOSUB 900
150 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ MAIN ◢◢◢◢◢◢◢◢
160 KI=PEEK(&HFFE0):XX=0:YY=0:IF KI=&H80 THEN GOSUB 840
170 XX=(KI=&HB7)-(KI=&HBE):YY=(KI=&HBD)-(KI=&HCD):VX=(X+XX)*2:VY=(Y+YY)*2
180 S=SCREEN(VX,VY)
190 ON P(S) GOSUB 320,200,220,250,270,290,830:GOTO 420
200 IF KE=0 THEN RETURN ELSE KE=KE-1:PUT@C(VX,VY),KU
210 LOCATE 37,22:PRINTUSING"##";KE:PLAY"O2L32CE":RETURN
220 IF KE=0 THEN RETURN ELSE KE=KE-1:LOCATE37,22:PRINTUSING"##";KE:FOR I=0 TO 4
230 IF X+XX=BX(I) AND Y+YY=BY(I) THEN LOCATE VX,VY:PRINT IT$(I);
240 NEXT:PLAY"O2L32CE":SC=SC+100:GOSUB 610:RETURN
250 TK=1:PUT@C(VX,VY),KU:LOCATE 33,14:PRINT K$;:PLAY"O6L32CE"
260 SC=SC+100:GOSUB 610:RETURN
270 PUT@C(VX,VY),KU:FOR I=0 TO 1:PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),KU:X(I)=V(I):Y(I)=W(I)
280 NEXT:SC=SC+200:GOSUB 610:PLAY"O6L32CEGB":RETURN
290 PUT@C(VX,VY),KU:HT=1:LOCATE 36,14:PRINT"ﾅﾖ";:LOCATE 36,15:PRINT"ﾆﾗ";
300 SC=SC+100:GOSUB 610:PLAY"O6L32CE":RETURN
310 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ MOVE ◢◢◢◢◢◢◢◢
320 PUT@C(X*2,Y*2),KU:X=X+XX:Y=Y+YY:PUT@C(X*2,Y*2),BC
330 P=POINT(X*32+14,Y*16):ON P+1 GOTO 340,650,350,340,340,340,390
340 RETURN
350 IF TK=0 THEN RETURN ELSE PLAY"O4L32CE":IF HT=0 THEN TK=0:PUT@C(33,14),KU
360 IF X=TX AND Y=TY THEN SYMBOL(X*32,Y*16),"ｻｼ",2:SYMBOL(X*32,Y*16+8),"ｽｾ",2:GO
TO 380
370 PUT(X*32,Y*16),K
380 SC=SC+500:GOSUB 610:RETURN
390 KE=KE+1:PUT(X*32,Y*16),K:LOCATE 37,22:PRINTUSING"##";KE:PLAY"O4L32EC"
400 SC=SC+50:GOSUB 610:RETURN
410 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ ONIGO MOVE ◢◢◢◢◢◢◢◢
420 N=1-N:AB=PEEK(&HFFE0)
430 A=INT(RND(1)*3):ON A+1 GOSUB 440,460,490:GOTO 580
440 S=SCREEN((X(N)+XX(N))*2,(Y(N)+YY(N))*2)
450 IF S<>&H20 AND S<>&HB1 AND S<&HBF OR S=&HCA THEN RETURN ELSE 520
460 G=SGN(X-X(N)):S=SCREEN((X(N)+G)*2,Y(N)*2)
470 IF S<>&H20 AND S<>&HB1 AND S<&HBF OR S=&HCA THEN RETURN
480 YY(N)=0:XX(N)=G:GOTO 520
490 G=SGN(Y-Y(N)):S=SCREEN(X(N)*2,(Y(N)+G)*2)
500 IF S<>&H20 AND S<>&HB1 AND S<&HBF OR S=&HCA THEN RETURN
510 XX(N)=0:YY(N)=G
520 IF S<>&HC7 THEN 550 ELSE PUT@C((X(N)+XX(N))*2,(Y(N)+YY(N))*2),KU
530 SOUND 6,0:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,60:SOUND 13,0
540 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),KU:X(N)=V(N):Y(N)=W(N):SC=SC+500:GOSUB 610:RETURN
550 IF S=&HB1 THEN 840
560 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),KU:X(N)=X(N)+XX(N):Y(N)=Y(N)+YY(N)
570 PUT@C(X(N)*2,Y(N)*2),TC:RETURN
580 TI=TI-1:IF TI=0 THEN GOSUB 840
590 LOCATE 36,17:PRINTUSING"###";TI:GOTO 160
600 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ PRINT SCORE ◢◢◢◢◢◢◢◢
610 LOCATE 35,7:PRINTUSING"#####";SC
620 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 35,4:PRINTUSING"#####";HI
630 RETURN
640 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ STAGE CLEAR ◢◢◢◢◢◢◢◢
650 LOCATE 10,10:PRINT"STAGE";:LOCATE 13,11:PRINT"CLEAR";:SC=SC+1000
660 PLAY"MFT200O4L8ER8CCER8CCER8DCCGEDL2C","MFT200S9M300O4L8R4ECR4ECR4ECEEDDC"
670 ST=ST+1:IF ST<16 THEN 1060
680 IF SC>3500 THEN 720
690 CLS:ST=INT(RND(1)*5)+9:LOCATE 8,11:PRINT"YOU ZAPPED TO...";
700 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 1060
710 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ ENDING ◢◢◢◢◢◢◢◢
720 CLS:COLOR ,,1:POKE&HFFE0,&HF0:DIM E(255)
730 SYMBOL(0,15*8),"ｹﾒ",2:SYMBOL(0,16*8),"ｺﾓ",2
740 FOR I=0 TO 15:PUT@C(I,15),KU:PUT@C(I+1,15),BC:FOR J=1 TO 150:NEXT J,I
750 RESTORE 2200:FOR I=0 TO 3:READ A$,B,C,D
760 COLOR D:LOCATE B,C:PRINT A$;:PLAY"O5L16CE":NEXT
770 A$="V13T180O4L4GGL16BAGFER8DL4CEL2C":B$="R4GR4L16GR8.R2L2C"
780 PLAY A$,"V9T180O5L4"+B$,"V9T180O4L4"+B$
790 FOR I=0 TO 100:A=INT(RND(1)*25):IF A<1 THEN C=INT(RND(1)*7)+1 ELSE C=0
800 PSET(210+I,110),C:NEXT
810 GET(210,110)-(310,135),E:PUT(210,111),E:GOTO 790
820 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ DEAD ◢◢◢◢◢◢◢◢
830 SOUND 6,0:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,60:SOUND 13,0
840 FOR I=0 TO 80:PUT@C(X*2,Y*2),KU:PUT@C(X*2,Y*2),BC:NEXT
850 BM=BM-1:IF BM>0 THEN 1060
860 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ GAME OVER ◢◢◢◢◢◢◢◢
870 LOCATE 12,10:PRINT"GAME OVER";:SR=ST
880 PLAY"VBT200MFO4L2GL4GL2FL4FL2EDC","VBT200MFO3L4CEGCEFABFGL2C"
890 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ TITLE ◢◢◢◢◢◢◢◢
```

★僕の無二の親友である×××君は，魔境東五反田で消息を断ってしまいました。(東京都港区・ヒロ)……【編：そろそろ感づいたみたいですよ，早く返してあげましょうよ。影：この間拾った10円玉か。編：そうです。】

```
900 COLOR ,,1:CLS:SC=0:ST=1:BM=3:POKE&HFFE0,&HF0
910 LOCATE 12,14:PRINT"ｱﾎ   ｳﾐ";:LOCATE 12,15:PRINT"ｲﾏ   ｴﾑ";
920 COLOR 4:LOCATE 12,16:PRINT"BM ONIGO";
930 GET@C(12,14)-(13,15),BC:GET@C(17,14)-(18,15),TC:GET@C(14,14)-(15,15),KU
940 GET(0,0)-(31,15),K
950 RESTORE 2070:LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 12
960 READ T$:COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT T$:NEXT
970 COLOR 6:LOCATE 7,19:PRINT"PUSH[S]KEY TO START";
980 KI$=INKEY$:IF KI$="" THEN 950 ELSE KI=ASC(KI$):IF KI=&H53 THEN 1060
990 ON S(KI) GOSUB 1010,1020,1030,1040:Z=0:ST=1
1000 GOTO 950
1010 IF Z=0 THEN Z=1:RETURN 1000 ELSE RETURN
1020 IF Z=1 THEN Z=2:RETURN 1000 ELSE RETURN
1030 IF Z=2 THEN Z=3:RETURN 1000 ELSE RETURN
1040 IF Z=3 THEN Z=0:ST=SR:RETURN 1000 ELSE RETURN
1050 REM  SCREEN PRINT 
1060 CLS:COLOR ,,0:TI=900:KE=0:POKE&HFFE0,4:IF HI(SC THEN HI=SC
1070 SYMBOL(512,0),"Again",3,3,5,PSET:COLOR ,,1
1080 LOCATE 32,3:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 35,4:PRINTUSING"#####";HI
1090 LOCATE 34,6:PRINT"SCORE";:LOCATE 35,7:PRINTUSING"#####";SC
1100 LOCATE 34,11:PRINT"STAGE";:LOCATE 37,12:PRINTUSING"##";ST
1110 LOCATE 34,16:PRINT"TIME";:LOCATE 36,17:PRINTUSING"###";TI
1120 LOCATE 33,22:PRINT"KEY";:LOCATE 37,22:PRINTUSING"##";KE
1130 LOCATE 34,19:PRINT"BM";BM;
1140 A$="T25004L8ECL4CL8ECL4CL8EDEDL2MB"
1150 B$="L8CCGGEEDDCGEDL4CMB"
1160 PLAY A$+"C"+A$+"D"+A$+"C"+B$+"T120"
1170 IG$(&HEC)=R1$(ST),"O",R2$(ST):IG$(&HED)=R3$(ST),"O",R4$(ST)
1180 SYMBOL(0,2),"●o":LINE(0,0)-(15,11),,2,B
1190 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11
1200 ON POINT(I,J) GOTO 1220,1230,1240
1210 PUT@C(I*2,J*2),KU:GOTO 1250
1220 PUT@C(I*2,J*2),KU:SYMBOL(I*32,J*16),"ｵｶ",2:GOTO 1250
1230 LOCATE I*2,J*2:PRINT"ｸｸ"+KA$+"ｸｸ":GOTO 1250
1240 LOCATE I*2,J*2:PRINT"ﾃ "+KA$+" ﾃ"
1250 NEXT J,I
1260 RESTORE 1910:FOR I=27 TO ST*26:READ A:NEXT:FOR I=0 TO 4
1270 READ X,Y:LOCATE X*2,Y*2:PRINT"ﾊﾋ"+KA$+"ﾌﾍ":BX(I)=X:BY(I)=Y
1280 READ X,Y:SYMBOL(X*32,Y*16),"ｹﾒ",2:SYMBOL(X*32,Y*16+8),"ｺﾓ",2:TX=X:TY=Y
1290 NEXT
1300 READ X,Y,X(0),Y(0),X(1),Y(1):TK=0:HT=0:AG=PEEK(&HFFE0)
1310 FOR I=0 TO 1:V(I)=X(I):W(I)=Y(I):PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),TC:NEXT
1320 PUT@C(X*2,Y*2),BC
1330 RETURN 160
1340 REM  CHR 
1350 RESTORE 1460:COLOR ,,1
1360 FOR I=177 TO 205:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
1370 SYMBOL(0,0),"ｱｲｳｴｹｺﾃﾄﾅﾆﾉ",-1:FOR I=0 TO 10:IMAGE(I*8,0),I+206:NEXT
1380 KA$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1390 IT$(0)="ｿﾀ"+KA$+"ﾁﾂ":IT$(1)="ﾃﾔ"+KA$+"ﾄﾕ":IT$(2)="ﾅﾖ"+KA$+"ﾆﾗ"
1400 IT$(3)="  "+KA$+"  ":IT$(4)="ﾇﾈ"+KA$+"ﾉﾘ":K$=IT$(0)
1410 FOR I=1 TO 15:READ R1$(I),R2$(I),R3$(I),R4$(I):NEXT
1420 P(&H20)=1:P(&HB7)=2:P(&HCA)=3:P(&HBF)=4:P(&HC3)=5:P(&HC5)=6:P(&HC7)=7
1430 S(&HBC)=1:S(&HBD)=2:S(&HDE)=3:S(&HB6)=4
1440 RETURN
1450 REM  CHR DATA 
1460 DATA 000000000F0D0703,000000000F0D0706,0F0F0FFF00000004
1470 DATA 010000000030000E,0F1F3F3737370 60E,0E1F3F373000000E
1480 DATA 70FFFF7F3F000000,000A0A0500000000,00000000000F0D07
1490 DATA 01060F0F0F070301,00060F0F0F070301,02070F0D0D070301
1500 DATA 0304040300000000,0304040300000000,0000000000000000
1510 DATA 008090A044281008,008090A044281008,0000000000000000
1520 DATA 0000000000000000,8040201008040201,8000200008000200
1530 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,7F557F557F557F80,002A002A002A0080
1540 DATA 01071D3D7D7DFFDB,000000181800FFDB,000000181800FFFF
1550 DATA FFFFFFFFFFB7FFFF,10101010FFFF0000,10101010FFFF0000
1560 DATA 0000000000000000,000000001E101C10,01071F3F7F7FFFFF
1570 DATA 0000000000000000,0000000088502050,80E0F8FCFEFEFFFF
1580 DATA 0000000000000000,1E000E040404040E,FFFFFFFFFFFFFFFF
1590 DATA 0000000000000000,8800F82020202020,FFFFFFFFFFFFFFFF
1600 DATA FEFEC6C6C6FEFE03,FEFEC6C6C6FEFE03,0000000000000000
1610 DATA 0000000000000810,0000000000000810,0000000000000000
1620 DATA 0100000000000000,0100000000000000,0000000000000000
1630 DATA A0C16234180C0603,A0C16234180C0603,0000000000000000
1640 DATA 0000000000000000,03020202FE8080FE,03020202FE8080FE
1650 DATA 0000000000000000,0202020202020203,0202020202020203
1660 DATA 00183C7EFFFFFFFF,0000000000000000,00183C7EFFFFFFFF
1670 DATA FF7F3F1F0F070301,0000000000000000,FF7F3F1F0F070301
1680 DATA 0609100000040808,0000000000040808,000001071F3F3F7F
1690 DATA 0000000000000000,0000000000000000,000080E0F8FCFCFE
1700 DATA 0000000000000000,0000000000000000,7F3F3F1F07010000
1710 DATA 3F7FFFFFFFFFFFFF,2040808080480FF80,2040808080080FF80
1720 DATA FEFFFFFFFFFFFFFB,060911131519F111,060911131519F315
1730 DATA FFFFF4FFFFFFFFFF,848E9F8E848080FF,80F18480F88080FF
1740 DATA F9FBF3FBFBFEFCF8,11111111111214F8,1FF71D1DF51214F8
1750 REM  STAGE DATA 
1760 DATA 3A202F28082F203A,0500020000020005,5C04F41410F4045C,A0004000004000A0
1770 DATA 3E00010101010 0FF,0000181800000007,7C0080808080 00FF,00001818000000F0
1780 DATA 3925293129253900,0800000208000000,048C54A444241408,0000000078381808
1790 DATA 3F3F3F043F3F3F3F,0000000E00000000,FC7C7C107C7CFC7C,8080803800808080
1800 DATA C5E2F0FFFFF0E0C0,0201000707000000,A3470FFFFF0F0703,408000E0E0000000
1810 DATA 55452309FF003F2A,0000400000000001,7F28A208FF007C54,0000000280000000
1820 DATA 3FFE2FE8103B2A3F,1555140700000014,FC76F41708DC55FF,2AAA28E8000000AA
1830 DATA 3F02223F2222023F,0020020102002000,FC4044FC424440FC,0004400042000400
1840 DATA FF010103FD0301FF,0000000603060000,FF4040605F6040FF,000080A860308080
1850 DATA 3F01255A2C0FF827,401011104C400000,FF082C80FF8824A8,0004000002000000
1860 DATA FF0202020B14612A,0000000000404000,FC20846C605B88A4,0000000000200000
1870 DATA 0704E62666660E09,0002000061010101,DF50DFDDD4C7E120,008E080E00000200
1880 DATA 081522333E222222,0008191109000000,8854D4549F487477,0008880818462022
1890 DATA 3F2524253F20213F,4019092000000100,FF441434FC4414FC,0002000400401008
1900 DATA 390B0AFC4A1B391D,0070320043104010,7FA6907FA5BB2C6C,4222900084100400
1910 DATA 13,6,1,1,2,6,1,10,8,5,14,1,10,6,14,10,5,6,7,6,2,1,1,9,14,9
1920 DATA 14,10,1,1,8,2,14,1,1,10,8,8,7,8,1,8,7,2,14,8,2,1,6,7,9,7
1930 DATA 12,4,4,5,3,7,1,1,3,4,14,1,5,8,9,5,5,2,8,4,10,4,1,8,14,8
1940 DATA 14,4,14,10,12,10,1,10,9,1,1,1,7,10,14,1,1,7,8,10,8,5,2,1,14,9
1950 DATA 14,1,1,10,9,7,14,10,6,7,8,9,8,7,5,7,7,7,10,7,1,1,13,1,3,8
1960 DATA 14,1,14,3,6,3,3,9,1,10,8,7,3,1,6,5,14,10,12,9,1,1,4,1,8,10
1970 DATA 3,5,1,4,2,6,14,4,12,8,13,6,3,8,8,10,8,8,7,8,1,1,1,9,13,10
1980 DATA 7,8,14,5,8,8,14,7,7,3,7,5,5,6,11,4,5,4,11,7,1,5,13,1,13,10
1990 DATA 1,3,6,3,1,8,10,3,14,10,8,6,14,3,13,10,14,8,1,10,8,3,1,5,14,5
2000 DATA 1,9,4,9,2,5,2,7,5,5,10,7,10,10,14,5,11,4,13,1,14,1,14,3,12,8
2010 DATA 5,3,1,5,3,3,3,6,4,3,5,6,6,10,4,8,2,3,7,9,1,1,1,3,8,5
2020 DATA 14,6,12,5,9,9,1,6,7,5,7,4,7,7,7,3,14,5,1,5,7,1,7,8,10,7
2030 DATA 8,3,4,5,8,5,3,7,1,1,5,7,4,4,12,9,7,4,12,8,14,5,1,9,10,5
2040 DATA 3,8,1,10,3,7,14,4,6,3,14,10,6,5,3,4,7,4,1,1,14,1,4,7,3,5
2050 DATA 3,6,7,10,14,4,11,3,14,6,11,10,12,10,7,1,1,8,1,2,7,5,1,4,11,6
2060 REM  TITLE DATA 
2070 DATA"
2080 DATA"
2090 DATA"
2100 DATA"
2110 DATA"
2120 DATA"
2130 DATA"
2140 DATA"
2150 DATA"
2160 DATA"
2170 DATA"
2180 DATA"ONIGO/ ｷﾞｬｸｼｭｳ
2190 REM  ENDING DATA 
2200 DATA CONGRATURATION!,10,3,5,YOU ARE SUPER PLAYER!,9,6,4
2210 DATA THANK YOU VERY MUCH!,8,10,2,HAPPY END,13,13,4
```

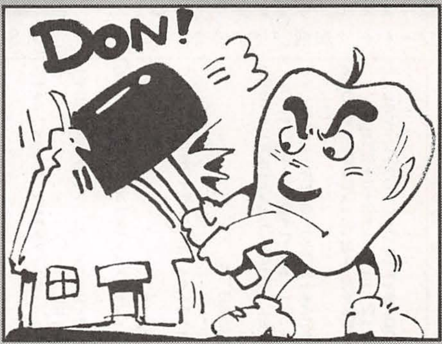
★中学のとき一緒のクラスだった千葉明子さん，もし，これを読んでいたら今からでもいいです。年賀状ください。
（千葉県松戸市・**コードネームF16才**）……**【影：全国の千葉明子さん，私が仲介役です。ハガキちょうだい。】**

# SC-3000(LEVEL-IIIB)用

移植改良版

# PEA(ピー)マン —Sledgehammer(スレッジハンマー)の巻—

Takaちゃん SOFT




## はじめに

みなさんお久しぶりです。やっとの思いで愛機SC-3000を修理したので，まずは復帰第1作目を発表したいと思います。

## 内容&ストーリー

このゲームは，MSXプログラム大全集（ベーマガ別冊）に特別掲載されたもので，原作者の私がSC-3000用に移植，改造したものです。

ストーリーは，ある日の放課後に帰宅しようと学校をでたとたん，ひーしに会い，魔法で変な場所に連れていかれ，リンチされそうになった。しかし，近くの家にパワーパーツがあるのに気付いたPEAマンは，スレッジ・ハンマーを使って家を壊し，パーツを取りながら，このピンチを切り抜けるというものです。

《第1表》パワーパーツの効果表

| | |
|---|---|
| T | 敵の動きを一定時間止めることができる。 |
| D | PEAマンのスピードが普通に戻る。 |
| U | PEAマンのスピードが速くなる。 |
| H | ハンマーの威力があがる。 |
| P | PEAマンの体力があがる。 |
| 1000 | スコアが1,000点入る。 |
| 出 | ラウンド・クリア。 |

《第2表》ワークエリア表

| | |
|---|---|
| EA00 | PEAマンのY座標 |
| EA01 | PEAマンのX座標 |
| EA02 | PEAマンの向き |
| EA03 | PEAマンの歩行速度 |
| EA04 | ハンマーをだす方向 |
| EA05 | 未使用 |
| EA06 | ひーしを止める時間 |
| EA08 | フラッグA |
| EA09 | ハンマーのX座標 |
| EA0A | フラッグB |
| EA0B | ハンマーのパワー |
| EA20～EA6F | ひーしのワークエリア |
| EA70，EA71 | 演奏中のデータが入っている番地 |
| EA72 | 音の長さ |

## 遊びかた

RUNして38秒すると，タイトル画面になり，ジョイスティックのトリガボタンを押すとゲーム・スタートです。

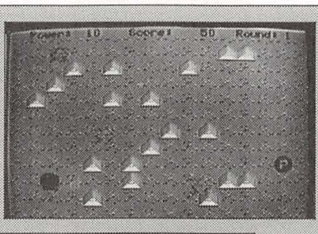
PEAマンの移動はジョイスティックで4方向にでき，ハンマーはトリガボ

《第3表》マシン語開始番地と内容

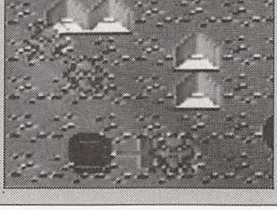
| | |
|---|---|
| F000 | スプライト表示 |
| F01F | キー入力 |
| F024 | PEAマン移動 |
| F0B0 | ひーしの移動 |
| F130 | 乱数発生 |
| F141 | ひーしの移動種類変更 |
| F190 | 音楽演奏 |
| F1C8 | 当たり判定 |
| F234 | ハンマーの当たり判定 |
| F2C1 | 背景表示 |



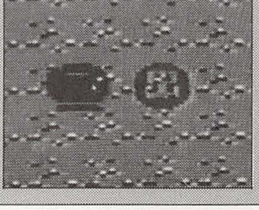

◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティック専用ですよ



◀《写真2》ハンマーを使って家を壊し，パーツを出現させる



◀《写真3》ひーしもハンマーで倒すことができるぞ



◀《写真4》でた！これがクリアパーツ。ハンマーでたたこう

★2月号のX1twinの広告で「X1誕生5年目の解答です。」とあるけど，質問はなんなのでしょうか。（福岡県北九州市・寺坂秀輝15才）……【編：今月はこの広告がないんだよねー。そのナゾを解くためにも毎月見たいね。】

タンで左右の２方向のみにだせます。
　それで，ひーしをショットすれば(6発）倒せますが，生き返りますから気は抜けません。家をショットすると，パワーパーツが飛びだすので，それをハンマーでショットするとパワーアップできます。

## プログラム

　MSX２版は，オールBASICでしたが，SCはそうすると遅くなるので，メインはほぼマシン語でやりました。当初の予定では３重和音をフルに使ってBGMをつけるはずでしたが，いろいろあってやめました。

PEAマン－Sledgehammerの巻－のプログラム・リスト

```
10 DIMV1(16,13):GOSUB1080
20 SCREEN2,2:COLOR1,15,,13:MAG1:CLS
30 GOSUB590:CALL&HF0BD
40 REM ▼▼▼▼▼▼ Main ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
50 CALL&HF024:CALL&HF0B0:CALL&HF1C8
60 IFPEEK(&HEA08)THENGOSUB540
70 IFSTRIG(1)THENGOSUB140
80 GOTO50
90 CALL&HF190:IFPEEK(&HEA72)THEN90
100 RETURN
110 BLINE(138,0)-(173,7),,BF
120 CURSOR138,0:PRINT RIGHT$("       "+S
TR$(SC),6):RETURN
130 REM ▼▼▼▼▼▼▼ SHOT ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
140 Y=PEEK(&HEA00):A=PEEK(&HEA04):B=PE
EK(&HEA01)
150 IFB<160ORB>240THENRETURN
160 HX=(A=1)*16-(A=2)*16+B
170 SPRITE30,(HX,Y-12),12+A*8,8:SOUND1
,500,13
180 SPRITE30,(HX,Y),16+A*8,8:FORI=15TO
9STEP-1:SOUND1,535,I:NEXT:SOUND0
190 VX=INT((HX+8)/16):VY=INT((Y+8)/16)
200 IF(VX=AX)*(VY=AY)THENGOSUB430
210 IFV1(VX,VY)THENGOSUB280
220 POKE&HEA09,HX:CALL&HF234
230 IFPEEK(&HEA08)=2THENGOSUB90:SC=SC+
10:GOSUB110
240 IFPEEK(&HEA0A)=1THENBEEP:SC=SC+RO*
100:GOSUB110
250 SPRITE30,(0,209)
260 POKE&HEA08,0:POKE &HEA0A,0:RETURN
270 REM ▼▼▼▼▼▼ BREAKHOUSE ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
280 SOUND4,0,13:FORI=&HF0TO&HFB:OUT&H7
F,I:NEXT:SOUND0
290 AD=H+VX*2+VY*64:VPOKEAD,32:VPOKEAD
+32,33:VPOKEAD+1,34:VPOKEAD+33,35
300 AX=INT(RND(1)*14+1):AY=INT(RND(1)*
10+1):PW=V1(VX,VY)
310 SPRITE20,(AX*16,AY*16),PW*4+32,6
320 SC=SC+50:GOSUB 110
330 V1(VX,VY)=0:RH=RH-1:IFRHTHENRETURN
340 REM ▼▼▼▼▼▼ ROUND UP ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
350 POKE&HEA70,&H19:POKE&HEA71,&HFA
360 POKE&HEA72,PEEK(&HFA19):COLOR1,15:
CLS:CALL&HF21B
370 CURSOR60,88:PRINT"ROUND";RO;" CLEA
R"
380 CALL&HF190:A=RAD(0):IFPEEK(&HEA72)
THEN380
390 RO=RO+1:BH=BH-(BH<180)*3
400 TI=TI+(TI>20)*10:LE=LE+(LE>0)*4:GO
SUB700
410 CALL&HF0BD:RETURN
420 REM ▼▼▼▼▼▼ PEAﾏﾝ Power Up ▼▼▼▼▼▼▼
430 SOUND1,1100,15:FORI=15TO0STEP-2:SO
UND1,1180,I:NEXT:SOUND0
440 SC=SC+100:GOSUB110
450 AY=15:SPRITE20,(0,209):ONPWGOTO460
,470,480,490,500,510,520
460 POKE&HEA0B,15:RETURN
470 PP=PP-(PP<50):GOSUB 560:RETURN
480 POKE&HEA03,8:RETURN
490 POKE&HEA06,TI:RETURN
500 POKE&HEA03,4:RETURN
510 SC=SC+1000:GOSUB110:RETURN
520 GOSUB350:RETURN
530 REM ▼▼▼▼▼▼ PEAﾏﾝ Powerdown ▼▼▼▼▼▼
540 GOSUB90:POKE&HEA08,0
550 PP=PP-1:IFPP<1THEN980
560 BLINE(60,0)-(84,7),,BF
570 CURSOR60,0:COLOR1:PRINTRIGHT$("
"+STR$(PP),3):RETURN
580 REM ▼▼▼▼▼▼ Title ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
590 COLOR15,1,,4:CLS:POKE&HEA70,0:POKE
&HEA71,&HFA:POKE&HEA72,PEEK(&HFA00)
600 SC=0:RO=1:BH=20:LE=44:TI=240:PP=10
:MAG3:CALL&HF21B
610 CURSOR44,44:COLOR11:PRINT"Peaﾏﾝ [S
ledgehammerﾉﾏｷ]"
620 COLOR8:CURSOR74,8:PRINT"Hi-Score";
HI
630 COLOR10:CURSOR80,176:PRINT"Push Tr
igger"
640 SPRITE2,(152,104),16,13:A=0
650 SPRITE0,(40,104),(A=0)*-12,12:SPRI
TE1,(112-A*16,104),16,13
660 SPRITE31,(72,106-A*25),32-A*4,8
670 FORI=15TO7STEP-1:SOUND1,131+A*5500
0,I:NEXT:SOUND0
680 IFSTRIG(1)=0THENA=AXOR1:GOTO650
690 REM ▼▼▼▼▼ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
700 H=&H3800:MAG1:BEEP
710 POKE&HEA00,128:POKE&HEA01,64
720 POKE&HEA02,1:POKE&HEA03,4
730 POKE&HEA04,2:POKE&HEA06,LE
740 POKE&HEA08,0:POKE&HEA0B,2
750 POKE&HEA70,0:POKE&HEA71,&HFA
760 POKE&HEA72,0
770 X=0:FORI=&HEA20TO&HEA22
780 POKEI,64*X:POKEI+8,64*X+16:POKEI+1
6,1:POKEI+24,0:POKEI+32,32:X=X+1
790 POKEI+40,0:POKEI+48,10:NEXT
800 RESTORE2480:CLS:ERASEV1:DIM V1(16,
13):CALL&HF21B
810 FORI=0TO7:READA$:FORJ=0TO7:L=VAL("
&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):K=I*8+J+256
820 VPOKEK,L:VPOKEK+2048,L:VPOKEK+4096
,L:NEXTJ,I
830 FORI=0TO7:READA$:FORJ=0TO7:L=VAL("
&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):K=I*8+J+&H2100
840 VPOKEK,L:VPOKEK+2048,L:VPOKEK+4096
,L:NEXTJ,I
850 CALL&HF2C1:RH=BH
860 FORI=1TOBH
870 X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*10
)+1
880 IFV1(X,Y)THEN870
890 AD=H+X*2+Y*64:V1(X,Y)=INT(RND(1)*6
)+1
900 VPOKEAD,36:VPOKEAD+32,37:VPOKEAD+1
,38:VPOKEAD+33,39:NEXT
910 X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND(1)*10
)+1
920 IFV1(X,Y)=0THEN910
930 V1(X,Y)=7
940 FORI=&H3800TO&H381F:VPOKEI,I-&H380
0:NEXT
950 CURSOR18,0:COLOR1,10,(0,0)-(255,7)
:PRINT"Power:         Score:        Ro
und:";RO
960 GOSUB110:GOSUB560:RETURN
970 REM ▼▼▼▼▼ Game Over ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
980 COLOR11,1:CLS:CALL&HF21B
990 CURSOR94,76:PRINT"Game Over"
1000 FORI=1760TO110STEP-50:SOUND1,I,15
:NEXT:SOUND0
1010 SOUND5,2,15:A=LOG(1):SOUND0
1020 IFHI>SCTHEN1050
1030 COLOR8:CURSOR48,104:PRINT"You Get
 Best Score!"
1040 HI=SC:FORI=1TO3:FORJ=200TO250STEP
2:SOUND1,J,15:NEXTJ,I
1050 COLOR15:CURSOR48,118:PRINT"Hi-Sco
re";HI
1060 SOUND0:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO20
1070 REM ▼▼▼▼▼▼ ﾍﾝｽｰ ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1080 HI=5000:H=&H3800:LI=0
1090 FORI=&HF000TO&HF2FFSTEP8:CK=0:FOR
J=0TO7:READA$:Z=VAL("&H"+A$)
1100 POKEI+J,Z:CK=CK+Z:NEXT:READA
1110 IFCK<>ATHENBEEP1:PRINT"Data Miss
In";LI*10+1170:BEEP0:END
1120 LI=LI+1:NEXT:CK=0
1130 FORI=&HFA00TO&HFA7F:READA$:Z=VAL(
"&H"+A$):POKEI,Z:CK=CK+Z:NEXT
1140 IFCK<>5704THENBEEP2:PRINT"Data Mi
```

★お父さんに「高校生になるまでパソコンを買っちゃだめだ！」と言われました。影さん，早く高校生にしてください。(埼玉県北葛飾郡・**高野伸一14才**)……【**影**：明日から高校に通いなさい。**編**：できっこないでしょ。】

## それではまた会おう！

今回は時間がなくて移植になってしまいましたが，できる限りオリジナルを作るようにしますので，許してください。なるべくなら，2～3か月に1本のペースで作れれば，と思います。

P.S.

日本工学院八王子専門学校への進学が決まったので，新入生のみなさん，ヨロシク！

★　★　★

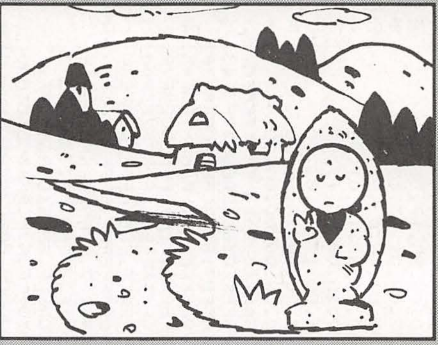
```
ss In 2140-2290":END
1150 FORI=0TO63:READA$:PATTERNS#I,A$:N
EXT:RETURN
1160 REM ▼▼▼▼▼▼ ﾏｼﾝｺﾞ Data ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
1170 DATAE6,3F,07,07,26,3B,6F,CD,720
1180 DATAC5,2B,79,CD,C8,2B,78,CD,1134
1190 DATAC8,2B,7A,E6,3F,07,07,CD,877
1200 DATAC8,2B,7B,CD,C8,2B,C9,D3,1226
1210 DATADE,DB,DC,C9,2A,00,EA,3E,1200
1220 DATA07,CD,1F,F0,CB,47,20,12,807
1230 DATA3E,01,32,02,EA,3A,03,EA,644
1240 DATAED,44,85,FE,10,38,5B,6F,966
1250 DATA18,55,3E,07,CD,1F,F0,CB,857
1260 DATA4F,20,10,3E,00,32,02,EA,475
1270 DATA3A,03,EA,85,FE,B0,30,42,972
1280 DATA6F,18,3C,3E,07,CD,1F,F0,740
1290 DATACB,57,20,17,3E,02,32,02,461
1300 DATAEA,3E,01,32,04,EA,3A,03,646
1310 DATAEA,ED,44,84,FE,10,38,22,1031
1320 DATA67,18,1C,3E,07,CD,1F,F0,700
1330 DATACB,5F,20,16,3E,03,32,02,469
1340 DATAEA,3E,02,32,04,EA,3A,03,647
1350 DATAEA,84,FE,E0,30,04,67,22,1033
1360 DATA00,EA,3E,00,ED,4B,00,EA,842
1370 DATAED,5B,01,EA,1E,0C,CD,00,810
1380 DATAF0,C9,00,00,00,00,00,00,441
1390 DATA3A,06,EA,A7,28,07,3D,32,623
1400 DATA06,EA,C0,00,00,DD,21,20,718
1410 DATAEA,06,03,C5,DD,7E,20,3D,880
1420 DATADD,77,20,CC,41,F1,DD,66,1205
1430 DATA00,DD,7E,10,84,67,DD,74,935
1440 DATA00,DD,6E,08,DD,7E,18,85,843
1450 DATA6F,DD,75,08,78,C6,01,DD,997
1460 DATA46,00,DD,4E,08,16,04,1E,433
1470 DATA0D,CD,00,F0,DD,23,C1,10,923
1480 DATACA,C9,3A,01,EA,DD,66,00,1019
1490 DATA94,28,06,30,08,3E,FC,18,588
1500 DATA06,3E,00,18,02,3E,04,DD,381
1510 DATA77,10,3A,00,EA,DD,6E,08,766
1520 DATA95,28,06,30,08,3E,FC,18,589
1530 DATA06,3E,00,18,02,3E,04,DD,381
1540 DATA77,18,DD,36,20,04,C9,00,655
1550 DATAC5,ED,4B,FE,FF,ED,5F,81,1479
1560 DATA80,48,47,ED,43,FE,FF,C1,1277
1570 DATAC9,CD,30,F1,E6,03,C4,FA,1374
1580 DATAF0,CC,4D,F1,C9,CD,30,F1,1457
1590 DATAE6,02,3D,DD,77,10,DD,66,972
1600 DATA00,84,FE,10,DC,84,F1,FE,1249
1610 DATAE0,D4,84,F1,00,00,CD,30,1062
1620 DATAF1,E6,02,3D,DD,77,18,DD,1119
1630 DATA6E,08,85,FE,10,DC,89,F1,1119
1640 DATAFE,A0,D4,89,F1,00,00,DD,1225
1650 DATA36,20,10,C9,AF,DD,77,10,834
1660 DATAC9,AF,DD,77,18,C9,00,00,941
1670 DATADD,2A,70,EA,3A,72,EA,A7,1182
1680 DATAC8,00,DD,7E,01,D3,7F,DD,1107
1690 DATA7E,02,D3,7F,3E,90,D3,7F,1010
1700 DATA3A,72,EA,3D,32,72,EA,C0,1057
1710 DATA00,11,03,00,DD,19,DD,7E,613
1720 DATA00,32,72,EA,DD,22,70,EA,999
1730 DATAA7,C0,3E,9F,D3,7F,C9,00,1119
1740 DATADD,21,20,EA,06,03,C5,3A,784
1750 DATA01,EA,DD,96,00,C6,08,FE,1066
1760 DATA10,30,3A,3A,00,EA,DD,96,785
1770 DATA08,C6,08,FE,10,30,2E,21,611
1780 DATA00,FA,22,70,EA,7E,32,72,920
1790 DATAEA,3E,01,32,08,EA,3A,00,647
1800 DATAEA,DD,66,18,84,84,FE,10,1115
1810 DATA38,13,FE,B0,30,0F,32,00,618
1820 DATAEA,3A,01,EA,DD,66,10,84,998
1830 DATA84,00,32,01,EA,DD,23,C1,866
1840 DATA10,B4,C9,21,00,38,06,00,492
1850 DATA0E,03,CD,C5,2B,78,CD,C8,987
1860 DATA2B,04,FE,FF,38,F7,06,00,865
1870 DATA0D,20,F2,C9,DD,21,20,EA,1008
1880 DATA06,03,C5,3A,09,EA,DD,96,878
1890 DATA00,C6,08,FE,10,30,0D,3A,595
1900 DATA00,EA,DD,96,08,C6,08,FE,1073
1910 DATA10,DC,5A,F2,DD,23,C1,10,1033
1920 DATAE1,C9,21,10,FA,22,70,EA,1105
1930 DATA7E,32,72,EA,DD,34,20,DD,1050
1940 DATA34,20,DD,7E,00,DD,96,10,818
1950 DATADD,96,10,FE,10,38,07,FE,974
1960 DATAE0,30,03,DD,77,00,DD,7E,962
1970 DATA08,DD,96,18,DD,96,18,FE,1052
1980 DATA10,38,07,FE,A0,30,03,DD,765
1990 DATA77,08,3E,02,32,08,EA,3A,541
2000 DATA0B,EA,67,DD,7E,30,94,DD,1112
2010 DATA77,30,D0,DD,36,00,40,DD,935
2020 DATA36,08,40,DD,36,10,01,DD,639
2030 DATA36,18,00,DD,36,20,10,DD,622
2040 DATA36,30,14,3E,01,32,0A,EA,479
2050 DATAC9,21,00,38,0E,0C,CD,C5,718
2060 DATA2B,06,10,3E,20,CD,C8,2B,607
2070 DATA3E,22,CD,C8,2B,10,F4,11,821
2080 DATA40,00,19,0D,20,E8,21,20,431
2090 DATA38,0E,0C,CD,C5,2B,06,10,549
2100 DATA3E,21,CD,C8,2B,3E,23,CD,845
2110 DATAC8,2B,10,F4,11,40,00,19,609
2120 DATA0D,20,E8,C9,00,00,00,00,478
2130 REM ▼▼▼▼▼▼ Sound Data ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2140 DATA01,8D,38,01,8D,3A,01,89
2150 DATA3C,01,8D,3E,00,00,00,00
2160 DATA01,85,0D,04,8E,0B,00,00
2170 DATA00,03,80,14,01,82,00,01
2180 DATA80,14,01,82,00,02,80,14
2190 DATA03,82,15,01,82,00,01,82
2200 DATA15,01,82,00,02,82,15,03
2210 DATA8C,17,01,82,00,01,8C,17
2220 DATA01,82,00,02,8C,17,03,83
2230 DATA19,01,82,00,01,83,19,01
2240 DATA82,00,02,83,19,03,82,15
2250 DATA01,82,00,01,82,15,01,82
2260 DATA00,02,82,15,03,8C,17,01
2270 DATA82,00,01,8C,17,01,82,00
2280 DATA02,8C,17,20,8A,1A,00,00
2290 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
2300 REM ▼▼▼▼▼▼ Sprite Data ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2310 DATA0F2F6FF0FFFFF3ED,EDEDF37F3F43
FDFE,F0F4F60FFFFFCFB7,B7B7CFFEFCC2BF7F
2320 DATA0F2F6FF0FFFFFFFF,FFFFFF7F3F43
FDFE,F0F4F60FFFFFFFFF,FFFFFFFEFCC2BF7F
2330 DATA0F2F6FF0FF9FEFEF,EF9FFF7F3F00
1F7F,F0F4F60FFFFFFFFF,FFFFFFFEFC00FCFC
2340 DATA0F2F6FF0FFFFFFFF,FFFFFF7F3F00
3F3F,F0F4F60FFFF9F7F7,F7F9FFFEFC00F8FE
2350 DATA21538F0F1F377BFD,FF7338182C77
FBF9,84CAF1F0F8ECDEBF,FFCE1C1834EEDF9F
2360 DATA000103070F1F3F7F,FFFF7E3C1800
0000,C0E0F0F8F8F0E0C0,C0E070381C0E0400
2370 DATA0000F8F8F8F8FF,FFF8F8F8F8F8
0000,00000000000000FC,FC00000000000000
2380 DATA03070F1F1F0F0703,03070E1C3870
2000,0080C0E0F0F8FCFE,FFFF7E3C18000000
2390 DATA000000000000003F,3F0000000000
0000,00001F1F1F1F1FFF,FF1F1F1F1F1F0000
2400 DATA071F3F7F79F9F9F8,F8F9F9797F3F
1F07,E0F8FCFECECFCF0F,0FCFCFCEFEFCF8E0
2410 DATA071F3F7F78F9F9F9,F8F9F9797F3F
1F07,E0F8FCFE1ECFCFCF,1FFFFFFEFEFCF8E0
2420 DATA071F3F7F79F9F9F9,F9F9F87C7F3F
1F07,E0F8FCFECECFCFCF,CFCF0F1EFEFCF8E0
2430 DATA071F3F7F70F0FEFE,FEFEFE7E7F3F
1F07,E0F8FCFE0E0F7F7F,7F7F7F7EFEFCF8E0
2440 DATA071F3F7F70F0F9F9,F9F9F0707F3F
1F07,E0F8FCFE3E1F8FCF,CF8F1F3EFEFCF8E0
2450 DATA071F3F7F7FD1D5D5,D5D5D17F7F3F
1F07,E0F8FCFEFE115555,555511FEFEFCF8E0
2460 DATA071F3F7272F0F0FE,E6E6E0607F3F
1F07,E0F8FC4E4E0F0F7F,67670706FEFCF8E0
2470 REM ▼▼▼▼▼▼ P.C.G  Data ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2480 DATA0000101000000202,002828000000
0000,0080800000C0C000,0006062020000000
2490 DATA03070F1F3F7FFFFF,FFFCFCF0E0C0
FFFF,C0E0F0F8FCFEFFFF,FF3F3F0F0703FFFF
2500 REM ▼▼▼▼▼▼ COLOR DATA ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
2510 DATAFAFAFA1AFAFAFA1A,FAFA1AFAFAFA
FAFA,FAFA1AFAFAFA1AFA,FAFA1AFA1AFAFAFA
2520 DATA8A8A8A8A8A8A8A8A,8A8F868F8F8F
FF11,9A9A9A9A9A9A9A9A,9A9F969F9F9FFF11
```

★あれ？ここはＯＦコーナーだっぺよ。プログラム・コーナーから落ちちゃったよ。(福島県いわき市・FMC-I 14才)……【影：いかにも，ＯＦだっぺよ。上にはいあがりたけりゃ，プログラム送ってくることだっぺよ。】

# X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

# 小(ちい)さな村(むら)

山下　達雄



## ストーリー

あなたは，となり村にドラゴンがいると聞いて，さっそく退治にでかけたのであった。

## 操作リアン

最初にことわっておきますが，このゲームはAVGです。まず，プログラムを打ち込んで，おもむろにRUNすると，タイトルが現れ，軽快(?)なBGMが聞こえてきます。すかさずスペース・キーをたたいて曲の切れ目まで待つと，パスワード・モードになります。

「時間がねえんだ!」という人は，RUNしたらずっとスペース・キーを押していてください。すぐはじまります。

さて，パスワード・モードでは，パスワードを入力するんですが，はじめて，やる人はそのままリターン・キーを押してください。やっとスタートします。そうこうしてアイテムを手に入れ，ドラゴンを倒すのが目的です。

テンキーで自分を動かし，入りたい建てものにぶつかると入れます。

スタート地点で上か左を押すとパスワードが見れます。と，まあこんなもんですね。

## プログラムについて

たいしたことはやってませんが…，そうそうパスワードに苦労しました。毎回ちがうパスワードなので，解析されにくいと思いますが，プログラムを見られちゃしょうがないなあ。文章をDATA文にしなかったので見づらくなってしまいました。

あっそれから1080行にわけのわかんない文字がいっぱいあるけど，がまんして打ち込んでください。本当は，MIRROR$で暗号化したくなかったんです。打ち込む人が大変だから…。でも，少しくらいならいいですよね。

《第1表》変数表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| D(x) | 道具フラグ |
| D$(x) | 道具NAME |
| KA | お金 |
| X，Y | 自分の座標 |
| K | 押したKEY |
| M$(x) | MAPのDATA |
| K$ | 消すキャラ |
| G$ | 自分キャラ |

## あなたへの挑戦

はっきり言って，このゲームを解ける人はまずいないと思います。もし，こんなインケンなトリックや不条理な謎だらけのこのゲームを解けたら，あなたは天才だあ〜〜〜!それでも「解いてやるぜ!」というあなたのために，ささやかなヒントを送ります。

○空家に何かがある!

○ドラゴンを倒すには，魔法の衣，魔法の剣，盾，十字架が必要です。

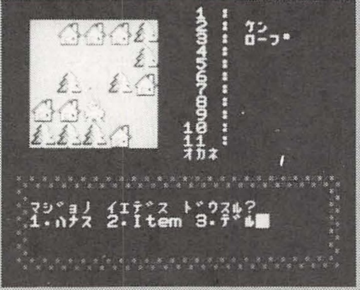
### ⊙プログラム中のコントロール・コードのだしかた⊙

POKE&H01A2，&HB7 ⏎とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押すごとに，だしたし方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。また，ESCキーを押した後，もう一度ESCキーを押すとE̲Cが，CTRL+Dで^Dが，CTRL+Cで^Cがでます。




▲《写真1》小さな村のタイトル画面。スペース・キーでスタート

▼《写真2》この七つの建て物をでたり入ったりするだけのAVGだがなかなかどうして…







▲《写真3》ドラゴンを倒すには必要なアイテムがたりなかったようだ。むずかしいぞ

★表紙のベーマガぼうやの使っているパソコンは，さて何でしょう。わかった人はOFコーナーまで。(山形県南陽市・栗野貴博13才)……【編：これがわかった人はエライ!影：RX−78やZX−81でないことは確か。】

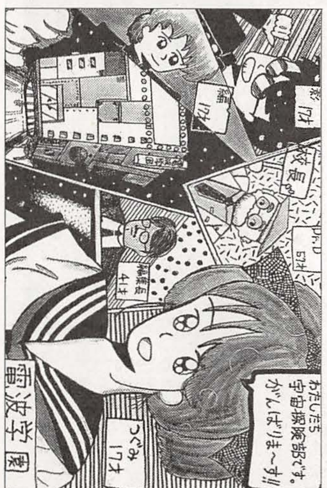
## 小さな村のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40:INIT:CLS4:CSIZE3:DEFINT A-Z:G$="鬱ｾ←←↓月B":K$="円円←←↓円円":X=1:Y=1:KA=5
110 FOR I=240 TO 253:READA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:DIM D(11),D$(11):COLOR5
120 LOCATE1,5:PRINT"SUPER A.V.G.":LOCATE18,18:PRINT"(C) 1987  T.Yamashita"
130 LOCATE 0,8:COLOR6:PRINT#0"   |  ─┼┼ \ +  |\ ":PRINT#0"  /|\  | || ┤ \| \"
140 PRINT#0" / | \|| ┌┐ㄐ |└┐":PRINT#0"   ┘  └─┘  └──┘"
150 COLOR7:LOCATE26,20:PRINT"HIT SPACE KEY":CSIZE
160 SOUND6,10:SOUND7,31:SOUND12,10:SOUND 13,0:PLAY260:PLAY "V1604:V1604:V1604
170 IF INKEY$=" "THEN 180 ELSE PLAY "G5GG3EFG5G3G5R3DEF5F3F5F3GFER9::R5C3RR5C3C R5C3RR5C3CR5C3RR
5C3CRCCCCCCC":GOTO 170
180 CLS:FOR I=0 TO 10:READD$(I):LOCATE20,I+4:COLOR 5-(I<9)*2
190 PRINTUSING"## :":I+1:NEXT:LOCATE20,15:COLOR6:PRINT"ｵｶﾈ  ♦♦♦♦♦":COLOR7:CGEN1
200 FOR J=1 TO 5:READM$(J):FOR I=1 TO5:LOCATEI*2+6,J*2+3:A=VAL(MID$(M$(J),I,1))
210 IF A=0 THEN PRINTK$:ELSE IF A=1 THEN PRINT"金木←←↓畑泉":ELSE PRINT"水火←←↓野革"
220 NEXTI,J:LINE(7,17)-(32,23),"人",B
230 '■■■■■■■■■■
240 CONSOLE19,4,8,24:CGEN:KEY0,"":INPUT "ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ":P$:IF P$="" THEN 300
250 PC=0:P=-1:FOR I=1 TO 4:PS$=MID$(P$,I,1):FOR J=1 TO 3:F=P+1
260 PB$=RIGHT$(BIN$(ASC(PS$)),3):D(P)=VAL(MID$(PB$,J,1)):NEXT:PP=ASC(PS$)
270 PC=PC+PP:IF PP<&H40 OR PP>&H50 THEN RUN
280 NEXT:KA=0:KA$(0)="     ":IF INT(PC/4)<>ASC(MID$(P$,5,1)) THEN RUN ELSE 310
290 '■■■■■■■■■■
300 CLS:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾄﾅﾘﾑﾗﾆ ﾄﾞﾗｺﾞﾝｶﾞ    ｲﾙﾄｷｲﾃ ﾀｯｿｸ ﾀｲｼﾞﾆ ﾃﾞｶｹﾀﾉﾃﾞｱｯﾀ.":PAUSE 70
310 PLAY"C3RCRCCRCGGGGGGGGCRCC:O3G3RGRGGRGCCCCCCCCGRGG
320 CLS:GOSUB"IT H":CONSOLE:LOCATE 25,15:PRINTKA$(KA):CGEN1:LOCATE8,5:PRINTG$
330 '■■■■■■■■■■
340 PAUSE2:KEY0,"":S=STICK(0):L=(S=4)-(S=6):M=(S=8)-(S=2):IF M+L=0 THEN 340
350 A$=SCRN$((X+L)*2+6,(Y+M)*2+3,1):IF A$="円" THEN 360:ELSE IF A$="水" THEN CGEN:GOTO370 ELSE IF
Y=1 THEN "PASS" ELSE 340
360 LOCATEX*2+6,Y*2+3:PRINTK$:X=X+L:Y=Y+M:LOCATEX*2+6,Y*2+3:PRINTG$:GOTO340
370 PLAY"O7C1G":CONSOLE19,4,8,24:ON VAL(MID$(M$(Y+M),X+L,1))-1 GOTO390,480,540,630,680,750,850
380 '■■■■■■■■■■
390 H$="ﾀﾂｵﾉ ｲｴﾃﾞｽ  ":GOSUB"KNR":ON K GOTO400,420,910:CLS:GOTO390
400 IF SK=4 THEN E$="ｸﾞﾊｾﾋﾟﾋ!ﾐｽﾞｯｷﾞﾅｰﾁ":ELSE E$="ｼｺｧｸﾛ"
410 GOSUB"ME":GOTO0390
420 GOSUB"IT U":ON K GOTO 430,460,460,450:GOTO0460
430 SK=SK+1:IF SK=4 THEN E$="ｼｺｧｲﾙｷﾞﾅｲﾃﾞｻﾊ,ﾜｱﾍ●､ｧｺﾚﾀﾞ":D(2)=1:ELSE E$="ﾔｰﾅｸﾛ"
440 D(0)=0:GOSUB"ME":GOSUB"IT H":GOTO0910
450 IF D(3) THEN E$="ｺﾞｽﾇﾋ!ﾋﾆｷﾞﾇｲﾃﾞｻﾊ,ｲｽﾞｼｸ､ｧﾔｰﾄｸﾆ":D(4)=1:GOSUB"ME":GOSUB"IT H":GOTO0910
460 E$="ﾀﾛｷﾞﾅﾞｴｷｽﾁｷ@":GOSUB"ME":GOTO0390
470 '■■■■■■■■■■
480 H$="ｵﾐｾﾃﾞｽ  ":GOSUB"KNR":ON K GOTO0490,520,910:CLS:GOTO0480
490 IF KA=0 THEN E$="ｷﾉｷﾞﾆｺﾛﾋﾞｷｵﾛ":GOSUB"ME":GOTO0910
500 E$="ｳﾘｰｽｭｳﾐｿ":GOSUB"ME":PRINT"[1]-ｻｸ [2]-ｹﾝ [ｿﾉﾀ]-ｲﾗﾅｲ ﾄﾞﾚﾆｼﾏｽ?"::A=VAL(INKEY$(1)):E$="ﾐｳﾅﾞｲ
ﾙ"
510 IF A=1 OR A=2 THEN D(A-1)=1:GOSUB"IT H":KA=KA-1:POKE@12913+KA,32:GOSUB"ME":GOTO0910 ELSE 910
520 E$="ﾆﾇﾔﾌｸﾅﾘﾆｳﾗ":GOSUB"ME":GOTO0910
530 '■■■■■■■■■■
540 H$="ｷｮｳｶｲﾃﾞｽ ":GOSUB"KNR":ON K GOTO0550,570,910:CLS:GOTO0540
550 IF D(8) THEN E$="ｼｰｸﾋ!ｲﾙｷﾞﾅｴｻﾞｼﾞｳﾐｽﾁ" ELSE E$="ﾅﾞｴｷｭｸﾞﾊｾﾋﾟ､ｧﾅﾙｷｵｽﾄｸﾁﾞｼｸ"
560 GOSUB"ME":GOTO0540
570 GOSUB"IT U":ON K GOTO 610,580,610,610,610,590,610,600:GOTO0610
580 E$="ｲﾆﾁﾊｺﾞ､ﾇﾐﾏｴｧｷｺﾄｲｺﾞﾐｽｯｴ":GOSUB"ME":D(1)=0:D(3)=1:GOSUB"IT H":GOTO0910
590 E$="ｻﾞﾆﾇｸﾍｧｲﾙｷﾞﾅｴｻﾞｼﾞｳﾐｾﾞｶﾛｳﾇｻﾊ,ﾐﾏｴﾊｻｸﾔ､ｧﾅﾞｴﾀﾞ":GOSUB"ME":D(5)=0:D(10)=1:GOSUB"IT H":GOTO091
0
600 E$="ﾅﾙｷｵｽﾄｸﾛﾁﾞﾄﾞｾｷｶﾛｳﾇｻﾊ,ｽﾞｮｴｽﾞｷ､ｧﾅﾞｴﾀﾞ":GOSUB"ME":D(7)=0:D(8)=1:GOSUB"IT H":GOTO0910
610 E$="ﾀﾛｷﾞﾅﾞｴｷｽﾐｽﾁｷ@":GOSUB"ME":GOTO0540
620 '■■■■■■■■■■
630 H$="ｱｷﾔﾃﾞｽ ":GOSUB"KNR":ON K GOTO0640,650,910:CLS:GOTO0630
640 E$="ｷﾞﾛﾔｸﾆｳ///":GOSUB"ME":GOTO0630
650 GOSUB"IT U":IF K<>8 THEN E$="ﾆﾇﾔｶｻﾘﾆｸ":GOSUB"ME":GOTO0630
660 E$="ｾﾋﾟﾊﾉｷﾞﾌｺﾞｳﾅﾖｷｷﾞｷｷﾞﾕｸﾁﾞｽﾆｷｷﾘ,ﾁﾄ､ｷﾞｲﾘﾝﾛﾁ":GOSUB"ME":D(9)=1:GOSUB"IT H":GOTO0910
670 '■■■■■■■■■■
680 H$="ｺﾞｰﾚﾑﾉ ｲｴﾃﾞｽ ":GOSUB"KNR":ON K GOTO0690,710,910:CLS:GOTO0680
690 IF D(7)+D(8) THEN E$="ｻﾞｱﾛﾒﾋｽﾞｷﾞ///":ELSE E$="ｶﾘﾋｻﾞｱﾛﾒ"
700 GOSUB"ME":GOTO0680
710 GOSUB"IT U":ON K GOTO 730,720,730,720:GOTO0730
720 IF D(6) AND D(7)=0 AND D(8)=0 THEN E$="ｻﾞｱﾛﾒｧﾁｶｽﾁ,ｸﾞﾊｾﾋﾟ､ｷﾞﾄﾇﾋｳｰﾁ":GOSUB"ME":D(7)=1:GOSUB"
IT H":GOTO0910 ELSE IF D(7)+D(8) THEN 730 ELSE "EN"
730 E$="ﾋﾞﾊｴﾆｽﾞ":GOSUB"ME":GOTO0680
740 '■■■■■■■■■■
750 H$="ﾏｼﾞｮﾉ ｲｴﾃﾞｽ ":GOSUB"KNR":ON K GOTO0760,780,910:CLS:GOTO0750
760 IF D(6) THEN E$="ﾐｽﾞｯﾋﾇｺﾞｷ":ELSE E$="ｻﾞｱﾛﾒﾋﾝﾁｽｷﾞﾁｸｰﾁﾊｼ"
770 GOSUB"ME":GOTO0750
780 GOSUB"IT U":ON K GOTO 830,790,800,790,820:GOTO0830
790 IF D(6)=0 THEN "EN":ELSE 830
800 E$=",ｸｭｱﾝﾁｽﾊｸﾘｸﾆﾎﾌﾞｷﾞﾁｾｺﾄｫｱ､!ﾐｽﾞｯﾋﾇｺﾞﾄｳｰﾁ":GOSUB"ME"
810 E$=",ｷｸﾞ､ｧﾑﾁｺﾁ":GOSUB"ME":D(2)=0:D(6)=1:GOSUB"IT H":GOTO0910
820 IF D(6)=0 THENE$="ｲﾘｸﾛｸﾆ,ｲｽﾞｼｸ､ｻﾊ,ｸﾞｾ､ﾄﾞｴｰﾄﾉ":GOSUB"ME":D(4)=0:D(5)=1:GOSUB"IT H":GOTO0910
830 E$="ﾋﾞﾊｴﾆｽﾞ":GOSUB"ME":GOTO0750
840 '■■■■■■■■■■
850 IF D(6) THEN 860 ELSE PRINT"ｶｷﾞｶﾞｶｶｯﾃﾙ!":PAUSE5:GOTO0910
860 E$="ﾅﾞﾘｻﾞﾁｨ":GOSUB"ME":IF D(9)*D(10)*D(3)*D(8) THEN E$="ｺｰﾁｨ!ﾅﾞﾘｻﾞｧﾁｶｽﾁﾀ":GOSUB"ME":GOT
O"H E":ELSE"EN"
870 '■■■■■■■■■■
880 LABEL"KNR":KEY0,"":COLOR 6:PRINTH$:"ﾄﾞｳｽﾙ?":COLOR7:PRINT"1.ﾊﾅｽ 2.Item 3.ﾃﾞﾙ"::K=VAL(INKEY$(1
)):RETURN
890 LABEL"IT U":CLS:PLAY"CG":KEY0,"":PRINT"Item No.?"::K=VAL(INKEY$(1)):K=K-(K=0):IF D(K-1)=0 TH
EN E$="ﾔｰﾄﾆｳﾗ":GOSUB"ME":GOTO0910
900 RETURN
910 CLS:CONSOLE:CGEN1:GOTO0340
920 LABEL"ME":CLS:FOR I=1 TO LEN(E$):PRINTCHR$(ASC(MID$(E$,I,1))-1)::FORJ=1TO50
930 NEXT J,I:LOCATE14,21:PRINT"HIT ANY KEY":REPEAT:UNTIL INKEY$<>"":CLS:RETURN
940 LABEL"IT H":CONSOLE:FOR I=0 TO 10:LOCATE25,I+4:IF D(I) THEN PRINTD$(I):ELSE PRINT"ﾋ"
950 NEXT:CONSOLE19,4,8,24:RETURN
960 '■■■■■■■■■■
970 LABEL"PASS":A$(0)="0":A$(1)="1":CGEN:LOCATE8,19:PRINT"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ:"::PC=0:P=-1
980 PLAY"O5C0":FOR I=1 TO 4:A$=A$(RND*2):FOR J=1 TO 3:P=P+1:A$=A$+A$(D(P)):NEXT
990 PP=&H40+VAL("&B"+A$):PRINTCHR$(PP)::PC=PC+PP:NEXT:PRINTCHR$(INT(PC/4))
1000 CGEN1:GOTO0340
1010 '■■■■■■■■■■
1020 LABEL"EN":COLOR6:E$="ｲﾆﾁﾋｺﾞｧﾇｸﾞﾙｽﾓ!ﾄｸﾇｶﾅﾞﾙｷｷｰﾁｽｷｽ!ﾄｸﾋﾁﾗｷｰﾁ///":GOSUB"ME"
1030 E$="ｲﾆﾁﾋｽﾞﾄﾞｽﾐｰﾁ":GOSUB"ME":COLOR 5:PRINT"↓    G A M E  O V E R":CGEN 1
1040 CONSOLE:CREV 1:LOCATEX*2+6,Y*2+3:PRINTG$:PLAY 60:PLAY"V13:V1103"
1050 PLAY"O4A5G3FE5CD8D3:O4D8E5O3AG3F1ED6":PAUSE20:RUN
1060 LABEL"H E":PLAY 100:CONSOLE:CLS:SOUND7,63:SOUND12,50:FOR I=0 TO 150
1070 PSET(RND*320,RND*199,RND*5+2):NEXT
1080 A$=MIRROR$("bbb=m=b■,ヒヤヒュ=ヒヤSb)(ｻﾓu\,b#(")(ｻﾋ(火ﾋ■bbbbbbb■,ﾋSb=KMﾁSMﾝ[b■ｿﾔb)ｻ=ck火ﾁbﾋｭﾝ[ﾋ■bbb
bbbbbbbbb]\=ﾁbｸM!m(bｭ#ｽ([ﾋﾔﾁ(■火ﾋ･･･b"):FOR I=1 TO 120
1090 LOCATE0,6:PRINT STRING$(120-I," "):MID$(A$,1,I)::PLAY"O5A0":NEXT
1100 COLOR 6:LOCATE 14,12:PRINT"T H E  E N D":COLOR 5:LOCATE9,16
1110 PRINT"ｽﾍﾟｼｬﾙ ｻﾝｸｽ!!↓↓←←←←←←←Tatsuo Yamashita":A$="E3RR-AERDRRCC"
1120 B$="R3-ACEC-AR-G-BD-B-G":C$="A5ECGD-B":PLAY"V1605:V1604:V1303"
1130 A$=A$+"D"+A$+"D"+A$+"G"+A$+"-B:"+B$+B$+B$+B$+":"+C$+C$+C$+C$
1140 B$="O4ARRRGFEO5:R-ACEC-AR-G-A-BCD:AECGEG"
1150 PLAY A$:PLAY B$:GOTO 1150
1160 '■■■■■■■■■■
1170 DATA 0003070E0C080000 0000000103060603 FFFCF8F1F3F6F6FB
1180 DATA 00C0F0F878381808 00000000808C0A0E0 FF1F0F078787A7E7
1190 DATA 0000000000000000 0000000002000000 FFFFFCF9F2F9F2E5
1200 DATA 0080406010201008 0080C0E09AE0B0E8 7FBFDFEFF7FFF7FB
1210 DATA 0000000000000103 000000000103070F FFFFFFFEFCF8F1E3
1220 DATA 00000000080C0E0 0000009BD8F8F8F8 FFFF431B1B9BCBE3
1230 DATA 0F1D1E1D03070E1E 081F171718070C00 F8DDDEDDD8E7EEC0
1240 DATA F85CDC5CE0F0383C A8F8E8E80CC02000 0B5DDD5D0DF33B81
1250 DATA 0000000000000000 0002040200010103 CAE3E5CA9580FEFC
1260 DATA 0C30180C02C0C060 5C70B86CBAC0C0E0 FDF3FBFDFE003F1F
1270 DATA 070F0F0F0E0F0F00 1F3F080809080800 C78FC8E8E9E8E8E0
1280 DATA F0F8F8C8C8F8F800 FCFE784848787800 F1F8794B4B7B7B03
1290 DATA 0000000000000000 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF
1300 DATA 0000000000000000 00EAE4EA00AE4EAE 0000000000000000
1310 DATA ｻｸ,ｹﾝ,ﾛｰﾌﾟ,ﾏｷﾓﾉｹﾝ,ｱｼﾞｻｲ,ｷﾝｽ,ｶｷﾞ,ｷﾝﾉｽｽﾞ,ｼﾞｭｳｼﾞｶ,ﾀﾃ,ﾏｷﾓﾉｺﾛﾓ
1320 DATA 02351,00001,01014,67000,11180
```




評…私も行ってみたい（影）

by 阿久津




評…かっこいいわネ（つぐ美）

by 寺田慎二

★ベーマガはいい。値段のわりに内容も豊富。ＰＣ－6001やＭ５などのゲームのプログラムを今だに載せているのはベーマガだけです。これからもがんばってください。（長崎県島原市・**井上秀一17才**）……【影：ウッス。】

# X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

# 世界最恐の女（せかいさいきょうのおんな）

平光　利浩




## ★あらすじ

あなたは，GODの指令を受けて，部下を従え「世界最恐の女」の討伐（とうばつ）に向かいました。道中,「世界最恐の女」の脅威(きょうい)にさらされて,部下達は皆逃げてしまいました。残されたあなたの運命はいかに……。

## ★操作

テンキーの[4][6]で左右,[1]でパンチ,[2]でキック,[3]でスウェーバックです。

## ★規則

右側があなたです。コーナーに追い込む（追い込まれる）とダメージが3倍になります。パンチやキックが当たった面積にダメージは比例します。

もちろんライフがなくなるとゲーム・オーバーです。「世界最恐の女」と戦う前に，11人の戦士を倒さなくてはなりません。

## ★結末

PC Engineの「THE功夫」に対抗して作った（うそです）ゲームです。128×128ドットのキャラが(16×16文字のまちがい）フルカラー（………）でスムーズに（どこが!!）動きます。

プログラムについてですが，あまり時間がなかったため，少々いい加減なところがあります（敵の動きなど)。エンディングの会話は暗号化しましたが,面クリア時のメッセージは，あえてする必要がないと思ったので暗号化しませんでした。

苦労した点は，とくにありませんが,しいて言うならば，敵のルーチンがめんどうだったことです。

なかなか遊べるゲームなのでぜひプレイしてみてください。

P.S.　テスト・プレイヤー，松田ののぶくん，ありがとう。

《第1表》変数表

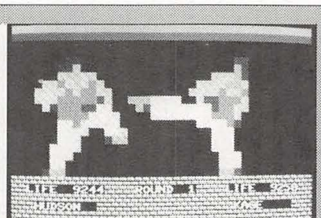
| 変数 | 内容 |
|---|---|
| X | 自分の座標 |
| TX | 敵の座標 |
| LI | 自分のライフ |
| TL(X) | 敵のライフ |
| J | 自分の状態 |
| TJ | 敵の状態 |
| RO | ラウンド |
| NA$ | 自分の名前 |
| TN$(X) | 敵の名前 |

《第2表》マシン語，ワーク，他

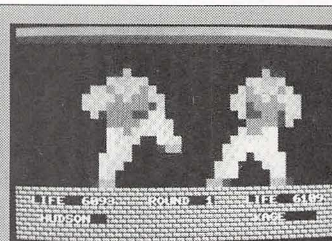
| アドレス | 内容 |
|---|---|
| F000〜F09D | 表示ルーチン |
| F300 | ダメージ |
| F200〜F203 | キャラのパターン番号 |
| E000〜EDFF | キャラ・データ |



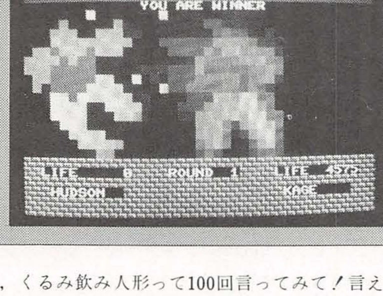
▲《写真1》GODの指令を受けたKAGEはいざ戦かわん！



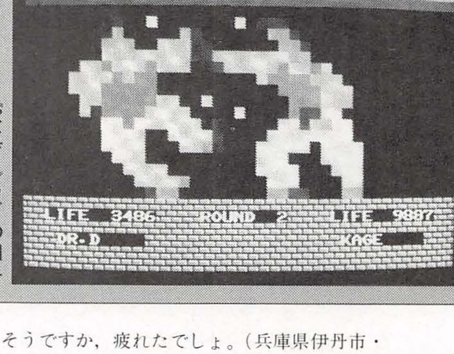
▲《写真2》あちょー，見よ，このキックを！とどかなかったかな？



▲《写真3》すすっと、スウェーバックもテクニックの一つ。どう




▶《写真4》アタタタタ！敵を倒すと北斗百裂拳を演じちゃう




▶《写真5》つぎの相手はDr.Dだって。世界最恐の女まではまだまだ

★影さん，くるみ飲み人形って100回言ってみて！言えましたか？そうですか，疲れたでしょ。(兵庫県伊丹市・池田昌志14才)……【つぐ美：まだ言ってますね。編：100まで数えられないんじゃない？影：そんなバカな。】

## 世界最恐の女のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:INIT:CLS4:CLEAR &HE000:DEFINT A-Z:GOSUB 1250
20 DIM TL(12),TN$(12),P(12),K(12),S(12),M(12),MA$(12):CLICK OFF
30 LOCATE 2,20:PRINT"LIFE 00000":LOCATE28,20:PRINT"LIFE 00000"
40 LOCATE 3,22:PRINTSTRING$(8," "):LOCATE 29,22:PRINTSTRING$(8," ")
50 SCREEN 1,1:CLS:NA$="":PRINT"PLEASE INPUT YOUR NAME(8) ";:INPUT NA$
60 IF LEN(NA$)>8 THEN BEEP:GOTO 40 ELSE IF LEN(NA$)=0 THEN NA$="HANGMAN"
70 SCREEN 0,0:LOCATE29,22:PRINTNA$:LOCATE16,20:PRINT"ROUND 01"
80 GOSUB 1130
90 SOUND 7,63:LOCATE9,1:PRINT"LET'S HANGING!":TEMPO 130:PLAY"O5V14:O4V12:O3V13"
100 PLAY"#C1#DF3F1#F#GAB5:#G0R#GR#G3R#G0R#GR#G3:-#C0R-#CR-#C3R-#C0R-#CR-#C2"
110 PAUSE10:LINE(0,0)-(39,18)," ",BF:RO=1:RESTORE 1900
120 FOR I=1 TO 12:READ TN$(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ TL(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 12:READ P(I)  :NEXT:FOR I=1 TO 12:READ K(I) :NEXT
140 FOR I=1 TO 12:READ S(I)  :NEXT:FOR I=1 TO 12:READ M(I) :NEXT
150 FOR I=1 TO 12:READ MA$(I):NEXT
160 TX=0:TJ=1:J=0:X=24:LI=10000:GOSUB 800:GOSUB 780
170 COLOR1:LINE(0,0)-(39,0),"■":LINE(0,1)-(39,1),"7":COLOR7
180 POKE&HF200,0,1,0,1:CALL&HF000:POKE&HF200,24,0,24,0:CALL&HF000
190 LOCATE 17,13:PRINT"READY!":GOSUB 840:LOCATE17,13:PRINT"      "
200 KI=0:PA=0:TKI=0:TPA=0:SW=0:TSW=0:LO=0:TLO=0:WA=0
210  '||||||||||||||||||||||■■[  MAIN  ]■■||||||||||||||||||||||
220 GOSUB 780:LO=0
230 XX=X:JJ=J:ST=STICK(0):IF KI+PA+SW<>0 THEN 330
240 ON ST GOTO 260,270,280,290,310,300
250 GOTO 310
260 PA=1:J=6 :LO=2:PO=50:GOTO310
270 IF WA=0 THEN KI=1:J=2 :LO=9:PO=70:GOTO310 ELSE 310
280 SW=1:J=12:LO=1:GOTO310
290 IF X-TX<5 THEN 310 ELSE X=X-1:GOTO310
300 IF X>23 THEN 310 ELSE X=X+1
310 POKE&HF200,XX,JJ,X,J:CALL&HF000
320 GOTO 450
330 IF SW=1 THEN SW=0:J=0 ELSE 350
340 IF X>22 THEN X=24:GOTO310 ELSE X=X+2:GOTO310
350 IF PA=2 THEN PA=0:J=0:GOTO 310
360 IF KI<>0 THEN 370 ELSE J=8:PA=2:GOTO 380
370 IF KI=2THENKI=3:J=2:GOTO310ELSEIFKI=3THENKI=0:J=0:WA=1:GOTO310ELSEKI=2:J=4
380 POKE&HF200,XX,JJ,X,J:CALL&HF000:GOSUB 740
390 A=PEEK(&HF300):IF A=0 THEN 450 ELSE COLOR,6:GOSUB 760:COLOR,0:TPA=0:TKI=0
400 TTJ=TJ:TJ=11:POKE&HF200,TX,TTJ,TX,TJ:CALL&HF000:TTX=TX:TSW=0
410 IF TX>3 THEN TX=TX-3:DA=1 ELSE TX=0:DA=3
420 POKE&HF200,TTX,11,TX,11:CALL&HF000:POKE&HF200,X,J,X,J:CALL&HF000
430 TL(RO)=TL(RO)-A*PO*DA:IF TL(RO)<0 THEN TL(RO)=0:GOSUB 780:GOTO 890
440 GOSUB 780:POKE&HF200,TX,11,TX,11:TJ=1:CALL&HF000
450 LI=LI-LO:IF LI<0 THEN LI=0:GOSUB 780:GOTO 1080
460 IF WA=1 THEN WA=0
470  '||||||||||||||||||||||■■[  ENEMY  ]■■||||||||||||||||||||||
480 TTX=TX:TTJ=TJ:H=1:LO=0:IF TPA+TKI+TSW>0 THEN 560
490 IF X-TX>11 AND RND>.15 THEN H=1 ELSE IF (KI=2 AND X-TX<9) OR          (KI=1 AND X-
TX>10) THEN H=3 ELSE IF PA+KI>0 AND TX<>0 AND RND>.8 THEN H=4        ELSE IF RND>.5 AND KI=0 THEN
 H=3 ELSE IF RND>.4 THEN H=2
500 ON H GOTO 510,520,530,540
510 IF RND*10>M(RO) THEN TX=TX+1:GOTO 550 ELSE 550
520 IF RND*10>P(RO) THEN LO=2:PO=50:TJ=7:TPA=1:GOTO 550 ELSE 550
530 IF RND*10>K(RO) THEN LO=8:PO=70:TJ=3:TKI=1:GOTO 550 ELSE 550
540 IF RND*10>S(RO) THEN LO=1:TSW=1:TJ=13
550 POKE&HF200,TTX,TTJ,TX,TJ:CALL&HF000:GOTO 700
560 IF TSW=1 THEN TSW=0:TJ=1 ELSE IF TKI>0 GOTO 600 ELSE 580
570 IF TX<2 THEN TX=0:GOTO550 ELSE TX=TX-2:GOTO 550
580 IF TPA=2 THEN TPA=0:TJ=1:GOTO 550
590 TPA=2:TJ=9:GOTO 620
600 IF TKI=1 THEN TKI=2:TJ=5:GOTO 620 ELSE IF TKI=2 THEN TKI=3:TJ=3:GOTO 550
610 TKI=0:TJ=1:GOTO 550
620 POKE&HF200,TTX,TTJ,TX,TJ:CALL&HF000:D=PEEK(&HF300):GOSUB 740
630 IF D=0 THEN 700 ELSE XX=X:JJ=J:J=10:POKE&HF200,X,JJ,X,J:CALL&HF000
640 COLOR,2:GOSUB 760:COLOR,0:GOSUB 820
650 IF X<22 THEN X=X+3:DA=1 ELSE X=24:DA=3
660 POKE&HF200,XX,J,X,J:CALL&HF000
670 POKE&HF200,TX,TJ,TX,TJ:CALL&HF000:J=0:PA=0:KI=0:SW=0:WA=1
680 LI=LI-D*PO*DA:IF LI<0 THEN LI=0:GOSUB 780:GOTO 1080
690 POKE&HF200,X,10,X,0:CALL&HF000
700 TL(RO)=TL(RO)-LO:IF TL(RO)<0 THEN TL(RO)=0:GOSUB 780:GOTO 890
710 GOTO 220
720 END
730  '||||||||||||||||||||||■■[  SUB  ]■■||||||||||||||||||||||
740 SOUND1,5 :SOUND6,0 :SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND12,15:SOUND13,9:RETURN
750 SOUND0,40:SOUND1,0 :SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND12,70:SOUND13,9:RETURN
760 SOUND1,6 :SOUND6,31:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,9:RETURN
770 SOUND1,6 :SOUND6,31:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND12,50:SOUND13,9:RETURN
780 LOCATE 7,20:PRINTUSING"#####";TL(RO):LOCATE33,20:PRINTUSING"#####";LI
790 RETURN
800 LOCATE22,20:PRINTUSING"##";RO:LOCATE3,22:PRINTUSING"&      &";TN$(RO)
810 RETURN
820 T(1)=46:T(2)=45:T(3)=44:T(4)=45:OUT&H1800,2:FOR I=1TO4:OUT&H1801,T(I)
830 FOR K=1 TO 20:NEXT:NEXT:OUT&H1800,0:RETURN
840 TEMPO120:PLAY"V15O4:V11O4:V13O4":PLAY"+D1+EE+EE+EE+E+D+EE+F+A3+G:A1F-BB-BB      -BBAB-BB+E3+
D:C0R0CRCRCRCRCRCRCRCRCRCRD3#D":PLAY"+D1+EE+EE+EE+EAB+D3+G+E      :A1B-BB-BB-BBE#FA3+DB:E0RERE
RERERERERERERERERER-A3-B":RETURN
850 TEMPO130:PLAY"O5V14:O4V12:O3V13"
860 PLAY"#F9#F:#F3#GA+#CE#F#GBDE#FA-B#CD#F:#F7ED-B"
870 PLAY"#C3R5#G3R5+#C3R+#F5:V13#G3R5+#C3R5+#G3R+A5:#C3RR#CRR#CR#F5":RETURN
880  '||||||||||||||||||||||■■[  CLEAR  ]■■||||||||||||||||||||||
890 POKE&HF200,TX,TJ,TX,11:CALL&HF000:COLOR,6:GOSUB 760:COLOR,0
900 PAUSE10:LOCATE 13,2:PRINT"YOU ARE WINNER":JJ=0
910 FOR I=1TO20:FOR J=0 TO 8 STEP2:POKE&HF200,X,JJ,X,J:CALL&HF000
920 JJ=J:IF J=4 OR J=8 THEN COLOR,6:GOSUB 760:COLOR,0
930 NEXT:NEXT:PAUSE5:LOCATEX+5,9:CGEN0:PRINT"ﾎｸﾄ ﾋｬｸﾚﾂｹﾝ":GOSUB 750:PAUSE10
940 LINE(0,2)-(39,2)," ":COLOR6:LOCATE3,2:PRINT"GOD:";:COLOR7:TEMPO999
950 SOUND7,63:L=1
960 A$=MID$(MA$(RO),L,1):IF A$="*" THEN 980 ELSE L=L+1
970 IF A$=" " THEN PRINTA$;:GOTO960 ELSE PRINTA$;:PLAY"O5-D3D+D":GOTO 960
980 PAUSE20:RO=RO+1:CGEN1:IF RO=13 THEN 1000 ELSE LINE(0,0)-(39,18)," ",BF
990 GOTO 160
1000 CONSOLE0,19:CLS:RESTORE 2030:CGEN:REPEAT:READ C$:FOR I=1 TO LEN(C$)
```



★こんな僕が天下のベーマガ，それもＯＦコーナーに載ったら，天と地がひっくりかえるだろうな。(福島県金山町・Mi-Me)……【影：どうりで天井が下になってると思ったら。編：イスからひっくり返って何してるんですか】

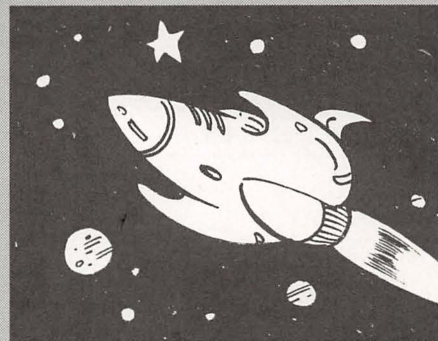
```
1010 A$=MID$(C$,I,1):IF A$="7" THEN N$="GOD:" ELSE IF A$="8" THEN N$="ｻｸﾞﾐ:"          ELSE IF A$=
"9" THEN N$=NA$+":" ELSE GOTO 1030
1020 COLOR6:PRINTN$;:COLOR7:GOTO 1040
1030 IF A$<>"/" AND A$<>"@" THEN PLAY"-D3D+D":PRINTCHR$(ASC(A$)-5); ELSE PRINT
1040 NEXT:PAUSE5:UNTIL A$="@":FOR I=1TO18:PRINT" ":PAUSE2:NEXT:COLOR2
1050 LINE(16,10)-(24,12),"♥",B:COLOR7:CGEN1:LOCATE17,11:PRINT"THE END"
1060 GOSUB 850:REPEAT:UNTIL STRIG(0):CONSOLE:GOTO 80
1070 '||||||||||||||||||||||||[GAME OVER]||||||||||||||||||||||||
1080 POKE&HF200,X,J,X,10:CALL&HF000:COLOR,2:GOSUB 760:COLOR,0:SOUND7,63
1090 GOSUB 820:GOSUB 820:PAUSE10:LOCATE15,5:PRINT"GAME OVER":GOSUB 850
1100 REPEAT:COLOR RND*6+1:LOCATE 13,11:PRINT"HIT SPACE KEY":UNTIL STRIG(0)
1110 COLOR7:GOTO 80
1120 '||||||||||||||||||||||||[  DEMO   ]||||||||||||||||||||||||
1130 CLS0:LINE(0,0)-(39,18)," ",BF:PAUSE10:CGEN0:COLOR5:LINE(8,4)-(23,12),"▖",B
1140 COLOR6:LOCATE9,4:PRINT"GOD ｼﾚｲ":A$="ｾｶｲｻｲｷｮｳﾉｵﾝﾅｰ ｦ ﾀｵｼ､ｰﾊﾝｷﾞﾝｸﾞｾﾖ!+"
1150 LOCATE10,6:M=6:L=1:TEMPO 999:COLOR7:SOUND 7,63
1160 B$=MID$(A$,L,1):L=L+1:IF B$="-" THEN M=M+2:LOCATE10,M:GOTO 1160
1170 IF B$="+" THEN CGEN1:GOTO1190 ELSE IF B$=" " THEN PRINT B$;:GOTO 1160
1180 PRINT B$;:PLAY"O5-D3D+D":GOTO 1160
1190 PAUSE10:LOCATE 15,14:PRINTNA$:GOSUB 740:PAUSE10:LOCATE17,16:PRINT"GO! ";
1200 GOSUB 770:PAUSE5:PRINT"GO!":GOSUB 770:PAUSE10
1210 LOCATE 9,1:CFLASH1:PRINT"HIT SPACE KEY!":CFLASH:XX=0:X=0:REPEAT
1220 POKE&HF200,24,XX,24,X:XX=X:X=X+2:IF X>8 THEN X=0
1230 CALL&HF000:PAUSE1:UNTIL STRIG(0):RETURN
1240 '||||||||||||||||||||||||[ SETTING ]||||||||||||||||||||||||
1250 A$(1)="AA55AA55AA55AA55":A$(0)="0000000000000000":RESTORE1480
1260 FOR I=0 TO 6:READ A,B,C:DEFCHR$(177+I)=HEXCHR$(A$(A)+A$(B)+A$(C)):NEXT
1270 READ A$:DEFCHR$(184)=HEXCHR$(A$):CLS:LOCATE 12,10:PRINT"NOW SETTING PCG"
1280 FOR I=90 TO 30 STEP -1:LOCATE15,12:PRINTUSING"ｱﾄ ## ﾃﾞｽ";I-30
1290 A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1))
1300 B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT:DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT:CLS
1310 LOCATE4,10:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳ! ﾓｳﾁｮｯﾄﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":RESTORE 1790
1320 FOR I=&HF000 TO &HF09F STEP 16:B=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1330 POKEI+J,A:B=B+A:NEXT:B$=RIGHT$("0"+HEX$(B),2):READ A$
1340 IF A$<>B$ THEN BEEP:PRINT"MACHINE DATA ERROR IN ";DTL:END
1350 NEXT:CLS:CGEN1:LINE(0,19)-(39,24),"ｸ",BF
1360 RESTORE 1460:FOR I=0 TO 7:READ A$(I):NEXT
1370 LOCATE6,0:PRINT"NOW CHARACTER DATA SETTING"
1380 RESTORE1470:FOR I=1TO4:READ X(I),Y(I):NEXT:RESTORE 1500:AD=&HE000
1390 FOR I=1 TO 7:CLS0:FOR J=1 TO 4:FOR K=1 TO 3:SCREEN,,K:READ A$
1400 POSITION X(J),Y(J):PATTERN -8,HEXCHR$(A$):NEXT:NEXT:SCREEN,,0
1410 FOR L=0 TO 15:FOR M=0 TO15:A=POINT(L,M):LOCATE3+L,3+M:PRINTA$(A):NEXT:NEXT
1420 FOR L=3 TO 18:FOR M=3 TO18:H$=CHARACTER$(L,M):LOCATE37-L,M:PRINTH$
1430 NEXT:NEXT:FOR M=3 TO 19 STEP 16:FOR L=3 TO 18:A$=SCRN$(M,L,16)
1440 MEM$(AD,16)=A$:AD=AD+16:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
1450 '||||||||||||||||||||||||[  DATAS  ]||||||||||||||||||||||||
1460 DATA " ",ｱ,ｲ,ｳ,ｴ,ｵ,ｶ,ｷ
1470 DATA 0,0,8,0,0,8,8,8
1480 DATA 1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1
1490 DATA FDFDFD00DFDFDF00 0000000000000000 FC040400CF404000
1500 DATA 0000000000000000,000000000D070300,0000000001030300
1510 DATA 0040602000000000,606070F0660F0F1E,000010D8FEFFF3E6
1520 DATA 0000010303030303,0000000000000003,0000010303030300
1530 DATA 00B8F8FCDE8E8606,0018084442828287,78F8F8FCDE8E8600
1540 DATA 0000000000000003,0000000001030300,0000000001030203
1550 DATA 0000203020000000,003038F8762F07C6,000000C8DEFFFF3A
1560 DATA 07070E0C00000000,0000020E00000000,07070E0000000000
1570 DATA 80D878383C1C0C0C,000000080404040E,F8F878383C1C0C00
1580 DATA 000000000000FE5F,00000000000E060,000000000001E1F
1590 DATA 00000202060000E0,0003031F7FF67113,0000001C79FF4FEF
1600 DATA 1F00000000000000,0000000000000000,1F00000000000000
1610 DATA E0781C1C1C0E0E0C,020204040402020E,FE7C1C1C1C0E0E00
1620 DATA 0000000000000000,000100000102021F,0000000001030307
1630 DATA 000080C040000000,0080C0E0E0CC0E06,00000020B0FCFEFE
1640 DATA 0000000101030303,0E00000000000003,0600000101030300
1650 DATA 0060FCFECE868602,040C044242808183,7C70FCFECE868600
1660 DATA 0001000000000000,030100FF7F020000,0000003F1F030000
1670 DATA 0080C04000000000,80C0E0E0681C0E0E,000000A0F8FCFF7E
1680 DATA 0000010303030101,0000000000000001,0000010303030100
1690 DATA 00C6FEEF8FC7C383,3C3A0221814040E3,4CDEFEEF8FC7C300
1700 DATA 8004000040000013,800C1F0F47000010,8000070F47000013
1710 DATA 8010383000000000,981C3CF8762F0706,800000C8FEFFFFFE
1720 DATA 870F1E1C00010703,8020223000000403,870F1E0C00010300
1730 DATA 80D8787870E0C000,064C080810000080,FAF8787870E0C000
1740 DATA 0000000000000000,0000000000010100,0000000000010100
1750 DATA 0000101810000000,00181C7CBA97C3E7,00000064EEFFBF9B
1760 DATA 000001030307070C,000000000001010E,0000010303070700
1770 DATA 0098F8F8BC1C0C0C,060808488404040E,7AF8F8F8BC1C0C00
1790 DATA CD,3E,F0,01,78,30,3A,00,F2,81,4F,AF,32,00,F4,1E, 93
1800 DATA 10,ED,78,57,7E,BA,20,04,3E,20,18,01,7A,ED,79,03, 82
1810 DATA 23,1D,C2,11,F0,3A,00,F4,3C,FE,10,30,23,32,00,F4, F4
1820 DATA E5,60,69,D5,11,18,00,19,D1,E5,C1,E1,18,D1,21,00, 27
1830 DATA E0,3A,01,F2,47,B7,C8,D5,11,00,01,19,D1,10,F8,C9, 75
1840 DATA 3A,03,F2,32,01,F2,CD,3E,F0,01,78,30,3A,02,F2,81, A7
1850 DATA 4F,AF,32,00,F4,32,00,F3,1E,10,7E,FE,20,28,11,57, A3
1860 DATA ED,78,FE,20,28,07,3A,00,F3,3C,32,00,F3,7A,ED,79, 20
1870 DATA 03,23,1D,C2,6A,F0,3A,00,F4,3C,FE,10,D0,32,00,F4, CD
1880 DATA E5,60,69,D5,11,18,00,19,D1,E5,C1,E1,18,CA,00,00, FF
1890 DATA +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F,Sum
1900 DATA HUDSON,DR.D,SQUARE,HEN,ENIX,T&E SOFT
1910 DATA FALCOM,KAGE,KONAMI,TELENET,NAMCO,TSUGUMI
1920 DATA 10000,3500,8000,12000,14000,18000
1930 DATA 12000,8000,16000,15000,12000,10000
1940 DATA 8,1,5,2,3,4,5,1,8,2,2,1
1950 DATA 4,1,5,8,3,1,2,2,0,2,0,0
1960 DATA 8,8,5,4,2,8,0,5,8,1,2,0
1970 DATA 6,0,5,3,7,4,0,2,0,2,0,0
1980 DATA "ﾖｸﾔｯﾀ｡ ｺﾉﾁｮｳｼﾃﾞｶﾞﾝﾊﾞﾚ｡*","ﾅｶﾅｶ ｸｾﾝ ｼﾀﾖｳﾀﾞﾅ｡*","X1ﾊ ｲｲｷｼｭﾀﾞ｡*"
1990 DATA "ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ﾃｺﾞﾜｸﾅｯﾃｸﾙｿﾞ｡*","ｻﾞﾏｱｶﾝｶﾝｶｯﾊﾟﾉﾍｰ｡*","ﾊｲﾄﾞﾗｲﾄﾞ3 ﾉ ﾊﾞｶﾔﾛｳｰ｡*"
2000 DATA "88 ｦ ｻｷﾆﾀﾞｽﾝｼﾞｬﾈｰﾖ｡*","ｺﾚﾃﾞ ﾃﾞﾝﾊﾟ ﾓ ﾍｲﾜﾆﾅﾙ｡*","ﾖｸﾔｯﾀ｡*"
2010 DATA "ﾂｷﾞﾉﾔﾂ ﾊ ｷｮｳﾃｷﾀﾞ! ｺｺﾛｼﾃｶｶﾚ｡*"
2020 DATA "ﾄｳﾄｳ ｾｶﾄｻｲｷｮｳﾉｵﾝﾅ ﾀﾞ｡ ｹﾝﾄｳｦｲﾉﾙ｡*","ﾐｺﾞﾄﾀﾞ｡*"
2030 DATA 9ｻｴﾅﾃ♥ｦ/,8ｶｩｶ♠ﾅ%ｺ♠ﾊﾎｿﾋｺﾘｷﾙﾝｴﾇﾘﾎｻ♥ﾊﾁﾎD/,9ｸﾞﾀﾁｩ%ｼﾀﾔﾏﾔｾﾅ♠ﾅ♥ｦ%ｺﾉﾊﾁｽﾁﾈﾁ●/
2040 DATA 8ﾐｩﾐﾉ♥ｷ333/,7ﾀｶｩﾏ♠ｼ♥♠ｽ♥ｫ333/,9ﾄ♠ﾊｿﾉﾙｴｽﾞﾐﾔｻ♥ﾊﾁﾎ&/,7ﾈ♥ﾘ%ｼｬﾝﾅ♥ｻﾜ333/
2050 DATA 9IFYFｫｸﾇﾐﾉﾎｿﾉｻ♠ｻ♥ｹ●ﾛﾊｦ/,7ﾄｸｻｦ%ﾛﾞｻｴﾅｦ/,8ﾛﾅｷﾏ%ﾉ♥ｸﾊﾞﾎD/
2060 DATA 9ﾁﾏ♥ﾜｽ%ｺﾟﾎﾗﾁﾇｻｷｦ%ﾄﾎｶﾉ%ｾｷﾀﾇﾋﾐｼﾛﾅﾁｦ/,8ﾄｩﾄ♠ﾊｵ/,9ﾛｻｴﾅﾜ%ﾀｴﾀﾉﾄｸﾁ♥ﾃ♠ｻ&&/
2070 DATA 8ｸｯｵ♠&&/,7ﾗﾈ♥ﾅﾁ%ﾗﾈ♥ﾅﾁ/,Uwtlwfrrnsl%g~%Y3Mnwfrnyxz/
2080 DATA 4♠ﾟｷﾁﾈｽﾟﾈ%ﾉ♥ｸﾘｶﾝｻ♥ﾉｸｦ/,ﾔﾅ%ｼｻｷｻ♥ｶｴｶﾜ%ﾛ●ﾁｽ&&@
```

★おとなしい性格で，格闘技など見たこともない級友の馬場は，体育の授業で剣道の防具をつけるとき，いきなり，腰にまくあのビラビラをノド当てに付けていた。(滋賀県神崎郡・**西村利幸16才**)……**【影：目に浮かぶ。】**

# X68000用

アステロイド

# ASTEROID



鵜坂　智則

## 遊びかた

小惑星群の中にバラまかれた，エネルギー・カプセルを回収する16方向スクロール・ゲームです。RUNして，しばらく待つとタイトルが表示されるので，マウスの右ボタンでスタートです。マウスの左右のボタンで左回転，右回転です。

エネルギー・カプセルは，1～10まであり，得点は番号×10点で，順に回収すると，2倍，3倍とあがります。

《第1表》主な変数

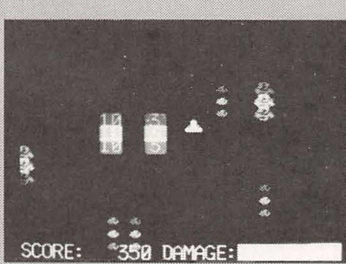
| 変数 | 意味 | 変数 | 意味 |
|---|---|---|---|
| X，Y | 自分の座標×8 | b | バリア関係 |
| X1，Y1 | その他の座標 | di | 自機の向き |
| ca | 回収したカプセルの数 | K1，K2 | キースキャン用 |
| dm | ダメージ | V | 回転方向 |
| sc | スコア | r | 面 |
| HS | ハイスコア | VX( )，VY( ) | 移動量 |



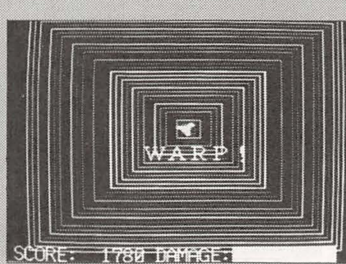

▲《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です




▲《写真2》16方向高速スクロール・ゲームなわけです。




▲《写真3》1～10のエネルギー・カプセル回収が目的




▲《写真4》エネルギー・カプセルをすべて回収するとワープ！

## CHECKER FLAG

**Dr.D**：おー，速い，速い。16方向スクロール・ゲームか。こういうゲームはスピードが命だからな。その点では申しぶんない。

**編**：ええ，ですから，画面撮影には泣かされました。

**Dr.D**：ただ，ダメージはそれほど受けないようだな。

**編**：面が進むにつれて，小惑星の数が増えたり，敵機が出現したりしてもよかったかな？

### ASTEROIDのプログラム・リスト

```
 10 /*-----------------------------
 20 /*  A S T E R O I D    Ver 1.10
 30 /*
 40 /*    Programed by T.Usaka
 50 /*
 60 /*        1987.12.18
 70 /*
 80 /*-----------------------------
 90 /*  画面設定 / キャラクタ定義
100 screen 0,0,1,1 :window(0,0,1023,1023)
110 dim char pat(255) :str data$(96)[60]
120 defchr() :bgmset() :sp_disp(1) :bg_fill(0,0)
130 mouse(0) :mouse(4)
140 dim ch1(31),ch2(31),ch3(31),ch4(31),ch5(31)
150 ch1={&H0,&H0,&HDDD,&HDD000000,&HDDDC,&H1DDD0000,
160       &HDDDC,&H1DDD0000,&HDDDC,&H1DDDC000,
170       &HDDDDC,&H1DC1C10,&HDDDC1,&HDDC1C11,
180       &HDDC1CC1,&HDDC1DC10,&HDDDC1C,&H1C1DDDC0,
190       &HDDDDDC1,&HC11DDDD0,&HDDDDDDD,&HDDDDDDDD,
200       &HDDDCCC,&HCDDC1DDC,&HDC111,&HCDDC1DC0,
210       &HDDD1,&H1DDC1000,&HDDD,&HDDC10000,
```

X68000

★僕の友人は，ゲーム・センターへ行ってゲームをしないでアイスやジュースを飲み食いしてから帰る，つぐ美さんのような人です。(北海道江別市・影ロ13才)……【つぐ美：私の場合は，焼きイモよ。一同：ブーッ！】

また，10まですべて番号順に回収するとボーナス5,000点，小惑星に当たるとダメージを受け，メータがいっぱいになるとゲーム・オーバーです。

各面に一つ，バリアか修復ユニットがあり，バリアは，しばらくの間ダメージを受けなくなります。修復ユニットはダメージを半分にします。

エネルギー・カプセルをすべて回収すると，ワープしてつぎの面へ行きます（ダメージはそのままです）。

## プログラム

スプライト・データは16進数に圧縮して，チェックサムが付いています。多少遅いのですが，他のプログラムにもいろいろ使えます。

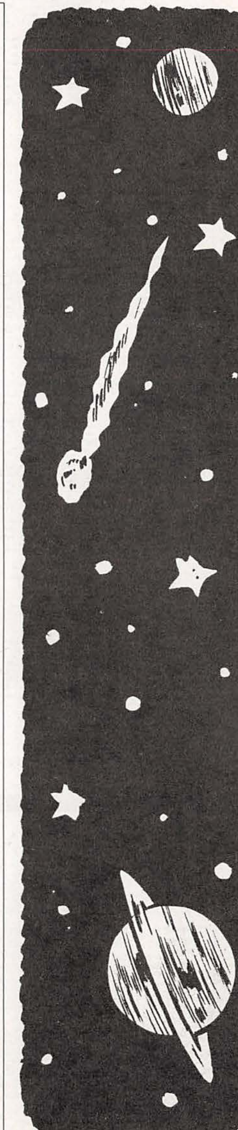
当たり判定は，自機の中心あたりのドットを調べ，色が付いていたらBG面を配列変数のかわりに使っているので，何があるか調べています。当たり判定は小さく，たまにすりぬけることがあります。

★　　　★

```
 220      &HC,&HCC100000
 230 )
 240 ch2=(&H0,&H0,&H0,&H0,
 250      &H0,&H0,&H0,&H0,
 260      &H0,&H0,&H0,&HDDD00000,
 270      &HDC,&HDDC10000,&HDD,&HCDC1D000,
 280      &HD1D,&HCDC1D000,&HDD1,&HDDDCD000,
 290      &HCD,&H11DD0000,&HC,&HCCC00000
 300 )
 310 ch3=(&H3333333,&H33333330,&H33333333,&H3333BB33,
 320      &H33333333,&H333333B3,&H33333333,&H33333333,
 330      &H33333333,&H333333B3,&H33333333,&H33333333,
 340      &H33333333,&H33333333,&H33333333,&H33333333,
 350      &H33333333,&H33333333,&H33333333,&H33333333,
 360      &H33333333,&H33333333,&H33333333,&H33333333,
 370      &H33333333,&H33333333,&H33333333,&H33333333,
 380      &H33333333,&H33333333,&H3333333,&H33333330
 390 )
 400 ch4=(&H55,&H55000000,&H5555,&H55550000,
 410      &H55555,&H555F5000,&H553333,&H33355500,
 420      &H5555335,&H55335F50,&H5555335,&H55335F50,
 430      &H55555335,&H55335555,&H55555333,&H33355555,
 440      &H55555335,&H55335555,&H55555335,&H55335555,
 450      &H5555335,&H55335550,&H5555335,&H55335550,
 460      &H553333,&H33355500,&H55555,&H55555000,
 470      &H5555,&H55550000,&H55,&H55000000
 480 )
 490 ch5=(&H77,&H77000000,&H7777,&H77770000,
 500      &H77777,&H777F7000,&H779999,&H99977700,
 510      &H7777997,&H77997F70,&H7777997,&H77997F70,
 520      &H77777997,&H77997777,&H77777997,&H77997777,
 530      &H77777999,&H99977777,&H77777997,&H79777777,
 540      &H7777997,&H79977770,&H7777997,&H77977770,
 550      &H779999,&H77997700,&H77777,&H77777000,
 560      &H7777,&H77770000,&H77,&H77000000
 570 )
 580 /*
 590 /*        変数宣言
 600 int x,y,x1,y1,ca,dm,sc,hs,b,di,k1,k2,v,r,p,f1,f2,nul,lv
 610 dim vx(1,15),vy(1,15)
 620 vx=(0,24,45,59,64,59,45,24,0,-24,-45,-59,-64,-59,-45,-24,
 630     0,18,34,44,48,44,34,18,0,-18,-34,-44,-48,-44,-34,-18 )
 640 vy=(-64,-59,-45,-24,0,24,45,59,64,59,45,24,0,-24,-45,-59,
 650     -48,-44,-34,-18,0,18,34,44,48,44,34,18,0,-18,-34,-44 )
 660 /*
 670 /*  M A I N   R O U T I N E
 680 repeat
 690  title()
 700  sc=0 :dm=0 :r=0 :di=0
 710  repeat
 720   cls :home(0,896,896) :bg_fill(0,0) :wipe()
 730   mkfield() :x=0 :y=0 :ca=0 :b=0
 740   p=0 :score() :damage() :f1=1 :f2=0
 750   repeat
 760    if m_stat(1)=0 then m_play(1,2)
 770    msstat(nul,nul,k1,k2)
 780    v=k1-k2 :di=(di+v) and 15
 790    x=(x+vx(lv,di)*2) and 8191 :y=(y+vy(lv,di)*2) and 8191
 800    sp_move(0,119,119,di+2)
 810    x1=x/8 :y1=y/8
 820    home(0,(x1-127) and 1023,(y1-127) and 1023)
 830    p=point(x1,y1) :x1=x1/16 :y1=y1/16
 840    if p then p=bg_get(0,x1,y1)
 850    if p>0 and p<11 then score() :ca=ca+1 :m_play(3,4)
 860     if p=11 then dm=dm-(b=0) :b=b-50 :damage() :m_play(5,6)
 870    if p=12 then b=500 :m_play(3,4)
 880    if p=13 then dm=dm/2 :damage() :m_play(3,4)
 890     if p then bg_put(0,x1,y1,0) :fill(x1*16,y1*16,x1*16+15,y1*16+15,0)
 900    if b then b=b-1 :sp_move(1,119,119,1)
 910    if b<0 then b=0
 920    if b<100 and (b and 1)=0 then sp_off(1)
 930   until ca=10 or dm=10
 940   if dm=10 then g_over() :break
 950   locate 12,9 :print "W A R P ! " :wipe() :home(0,0,0)
 960   if f1=10 then locate 10,10 :print "BONUS 5000pts.":sc=sc+500 :p=0 :score
()
 970   sp_off(1) :m_stop() :m_play(7,8)
 980   for i=0 to 32
 990    box(127-i*4,127-i*4,128+i*4,128+i*4,(i mod 15)+1)
1000     for j=1 to 40 :next
1010    next
1020    m_play(7,8)
1030    for i=0 to 32
1040     box(127-i*4,127-i*4,128+i*4,128+i*4,0)
1050     for j=1 to 160 :next
1060    next
1070    r=r+1
1080   until (0)
1090 until (0)
1100 /*
1110 /*
1120 func score()
1130  if p=f2 then f1=f1+1 else f1=1
1140  sc=sc+p*f1 :f2=p+1
1150  locate 0,15 :print using "SCORE:#####0";sc;
1160 endfunc
1170 /*
1180 func damage()
1190  locate 13,15 :print "DAMAGE:";
1200  color 10 :print string$(dm," ");
1210  color 9  :print string$(10-dm," ");
1220  color 3
1230 endfunc
1240 /*
1250 func mkfield()
1260  sp_move(0,119,119,di+2)
1270  for i=1 to 500
1280   x=int(rnd()*1024) :y=int(rnd()*1024) :ch=int(rnd()*15)
1290   pset(x,y,ch+1)
1300  next
1310  for i=1 to 10
1320   repeat
1330    x=int(rnd()*64) :y=int(rnd()*64)
1340   until bg_get(0,x,y)=0
1350   bg_put(0,x,y,i)
1360   x1=x*16 :y1=y*16
1370   put(x1,y1,x1+15,y1+15,ch3)
1380   if i<10 then x1=x1+4
1390   symbol(x1,y1,itoa(i),1,1,1,15,0)
1400  next
1410  for i=1 to 80+r*16
1420   repeat
1430    x=int(rnd()*64) :y=int(rnd()*64)
1440   until bg_get(0,x,y)=0
1450   bg_put(0,x,y,11)
1460   x1=x*16 :y1=y*16 :ch=int(rnd()*2)
1470   if ch=0 then put(x1,y1,x1+15,y1+15,ch1)
1480   if ch=1 then put(x1,y1,x1+15,y1+15,ch2)
1490  next
1500  repeat
1510   x=int(rnd()*64) :y=int(rnd()*64)
1520  until bg_get(0,x,y)=0
1530  if (r mod 3)=2 then ch=1 else ch=0
1540  bg_put(0,x,y,12+ch)
1550  x1=x*16 :y1=y*16
1560  if ch=0 then put(x1,y1,x1+15,y1+15,ch4)
1570  if ch=1 then put(x1,y1,x1+15,y1+15,ch5)
1580 endfunc
1590 /*
1600 /*      G A M E   O V E R
1610 func g_over()
1620  m_stop() :m_play(5,6)
1630  for i=1 to 500 :sp_on(0) :sp_off(0) :next
1640  locate 7,8 :print "G A M E   O V E R"
1650  for i=1 to 20000 :next
1660  if sc>hs then hs=sc
1670 endfunc
1680 /*
1690 /*          T I T L E
1700 func title()
1710  wipe() :home(0,0,0) :cls :color 3
1720  symbol(32,0,"A S T E R O I D",1,1,2,13,0)
1730  put(50,48,65,63,ch1) :put(70,48,85,63,ch2)
1740  put(50,80,65,95,ch3) :put(50,112,65,127,ch4)
1750  put(50,144,65,159,ch5)
1760  locate 13,3 :print "ASTEROID"
```

★影さん，編さん聞いてください。僕はなんとこの13年間一度もけん賞に当たったことがありません。（北海道小樽市・阿修ギーネは怪物13才）……【影：エラい。その調子でがんばれ。編：でもＯＦに載ったからいいでしょ。】

```
1770  locate 13,5 :print "ENERGY CAPSUL"
1780  locate 13,7 :print "BARRIER UNIT"
1790  locate 13,9 :print "REPAIR UNIT"
1800  color 6
1810  locate 8,13 :print using "SCORE      :#####0";sc
1820  locate 8,14 :print using "HIGH SCORE:#####0";hs
1830  color 3
1840  i=int(rnd()*1024)
1850  repeat
1860   msstat(nul,nul,k1,k2) :i=(i+1) and 1023 :randomize(i)
1870  until k2=-1
1880  if k1=-1 then lv=0 else lv=1
1890  m_play(3,4)
1900 endfunc
1910 /*
1920 /*       B G M   S E T
1930 func bgmset()
1940  str p$[50]
1950  for i=1 to 8 :m_alloc(i,1000) :m_assign(i,i) :next
1960  p$="|:3b<cdc>bgab<c>baf:|gabab<c>b<cdcde"
1970  m_trk(1,"@15@117o4"+p$) :m_trk(2,"@15y49,8@117o4"+p$)
1980  p$="ceg<cceg<c"
1990  m_trk(3,"@15132o5"+p$) :m_trk(4,"@15y51,8135o4"+p$)
2000  p$="v12c16v8<<c>bagfedc>bagfe&d&c"
2010  m_trk(5,"@67o3164"+p$)
2020  m_trk(6,"@67o4164"+p$)
2030  p$="cdefgab<"
2040  m_trk(7,"@28o3164"+p$+p$+p$+p$+p$)
2050  m_trk(8,"@28o4164"+p$+p$+p$+p$)
2060 endfunc
2070 /*
2080 /*     S P R I T E   S E T
2090 func defchr()
2100  sp_init() :cls
2110  print "Now Setting Sprites"
2120  chrset()
2130  for i=1 to 5
2140   locate 0,1 :print 5-i;
2150   sp_pat(i+1,pat)
2160   turn1() :sp_def(19-i,pat)
2170   turn2() :sp_def(9+i,pat)
2180   turn1() :sp_def(11-i,pat)
2190  next
2200 endfunc
2210 /*
2220 func turn1()
2230  int c1,c2,i,j
2240  for i=0 to 15
2250   for j=0 to 7
2260    c1=pat(i*16+j) :c2=pat(i*16+15-j)
2270    pat(i*16+j)=c2 :pat(i*16+15-j)=c1
2280   next
2290  next
2300 endfunc
2310 /*
2320 func turn2()
2330  int c1,c2,i,j
2340  for i=0 to 7
2350   for j=0 to 15
2360    c1=pat(i*16+j) :c2=pat((15-i)*16+j)
2370    pat(i*16+j)=c2 :pat((15-i)*16+j)=c1
2380   next
2390  next
2400 endfunc
2410 /*
2420 func chrset()
2430 int d,cs,dp,dc,pc,en,ln,er :str d1$[60],d2$
2440 read() :pc=1 :en=6 :dc=0 :ln=2620
2450 /*
2460 repeat
2470  dp=0
2480  locate 0,1 :print 11-pc;" ";
2490  for i=0 to 7
2500   d1$=data$(dc*16+i*2) :cs=0
2510   for j=0 to 3
2520    for k=0 to 7
2530     d2$=mid$(d1$,j*9+k+1,1)
2540     d=val("&h"+d2$) :cs=cs+d
2550     pat(dp)=d :dp=dp+1
2560    next
2570   next
2580   d2$=data$(dc*16+i*2+1)
2590   d=val("&h"+d2$)
2600   if d<>cs then err(dc,i) :er=1
2610  next
2620  sp_def(pc,pat)
2630  dc=dc+1 :pc=pc+1
2640 until pc>en
2650 if er=1 then beep :end
2660 endfunc
2670 /*
2680 func err(dc,i)
2690  print "  Data error in";ln+(dc*9+i+3)*10
2700  beep
2710 endfunc
2720 /*
2730 func read()
2740 data$={
2750 /* SPRITE No.1
2760     "000000BB BB000000 0000BB00 00BB0000","0058",
2770     "000B0000 0000B000 00B00000 00000B00","002C",
2780     "0B000000 000000B0 0B000000 000000B0","002C",
2790     "B0000000 0000000B B0000000 0000000B","002C",
2800     "B0000000 0000000B B0000000 0000000B","002C",
2810     "0B000000 000000B0 0B000000 000000B0","002C",
2820     "00B00000 00000B00 000B0000 0000B000","002C",
2830     "0000BB00 00BB0000 000000BB BB000000","0058",
2840 /* SPRITE No.2
2850     "00000000 00000000 00000000 00000000","0000",
2860     "0000000F F0000000 000000FF FF000000","005A",
2870     "000000FF FF000000 000000FF FF000000","0078",
2880     "000000F3 3F000000 000050FF FF050000","006A",
2890     "00005EF3 3FE50000 000F5EFF FFE5F000","00CA",
2900     "00FF5EFF FFE5FF00 00FF5EF3 3FE5FF00","0124",
2910     "00FF5E3F F3E5FF00 00005000 00050000","0090",
2920     "00000000 00000000 00000000 00000000","0000",
2930 /* SPRITE No.3
2940     "00000000 00000000 00000000 00000000","0000",
2950     "00000000 0FF00000 00000000 FFFF0000","005A",
2960     "00000000 FFFF0000 0000000F FFFF0000","0087",
2970     "0000050F 33F00000 00FF5EFF FFF00000","00A5",
2980     "0FFF5EF3 3F000000 FFF5EFFF FF500000","00F4",
2990     "00F5EFFF FE500000 005EF33F FE5F0000","00D9",
3000     "00000FF3 E5FF0000 0000000F E5FF0000","0092",
3010     "00000000 5FFF0000 00000000 000F0000","0041",
3020 /* SPRITE No.4
3030     "00000000 00000000 00000000 00000000","0000",
3040     "00000000 00000000 00000000 00FF0000","001E",
3050     "00000000 0FFFF000 00000050 FFFFF000","008C",
3060     "0FFFF5EF 3FFF0000 FFFF5EF3 F3F00000","0110",
3070     "0FF5EFFF 3F000000 005E3FFF FE500000","00D5",
3080     "0000F3FF E5000000 00000F3E 5F000000","0077",
3090     "000000E5 FF000000 0000005F FF000000","0063",
3100     "0000000F FF000000 00000000 F0000000","003C",
3110 /* SPRITE No.5
3120     "00000000 00000000 00000000 00000000","0000",
3130     "00000000 00000000 0FFF0000 00000000","002D",
3140     "FFFFF050 00FFF000 0FFF5500 FFFFFF00","010E",
3150     "0055EEFF F3FFFF00 05EEFFF3 F3FFF000","0122",
3160     "00F3FFF3 FFF00000 000F3FFF F0000000","00BD",
3170     "000F3FFE E5000000 0000FEE5 50000000","0086",
3180     "0000E55F F0000000 00005FFF F0000000","0077",
3190     "00000FFF 00000000 00000FF0 00000000","004B",
3200 /* SPRITE No.6
3210     "00000000 00000000 0000FF00 00000000","001E",
3220     "0000FFF0 00000000 0000FFFF 00000000","0069",
3230     "00055555 55000000 0000EEEE E0000000","0069",
3240     "00003FFF FFFFFF00 0000F3FF 3F3FFFF0","010B",
3250     "0000F3FF 3F3FFFF0 00003FFF FFFFFF00","010B",
3260     "0000EEEE E0000000 00055555 55000000","0069",
3270     "0000FFFF 00000000 0000FFF0 00000000","0069",
3280     "0000FF00 00000000 00000000 00000000","001E"
3290 }
3300 endfunc
```

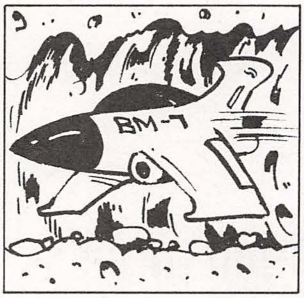




★僕の弟は約分を知らないが，役満は知っているというとんでもないヤツです(ちなみに小4)。(岩手県二戸市・天道なびき15才)……【つぐ美：影さんなんて，約束は守らないし，役にも立たない。編：厄払いしますか。】

**PB-100＋**
**増設RAM用**

タライアス
# TARIUS




**こいくん**

## 前書き

ダライアスは僕の青春でした。そんなに入れ込んでやったわけではありませんが，あの美しいグラフィック，あのすばらしい曲の数々…。そして僕はいつの日かこのゲームをPBで作ってやるぞと思いたったのでした。

## 内　容

あのスクロール・シューティング・ゲームの移植に近いオリジナルです。面などは一応可能な限り再現したつもりです。自機(○)はテンキーの[5]を中心とした上下左右斜めに動きます。

ミサイルは[X]で，ボムは[Z]キーです。

《第1表》敵キャラ

| キャラ | 点数 | 種類 |
|---|---|---|
| [+] | 100点 | 空中キャラ（まん中で重なるとミス） |
| [×] | 200点 | 空中キャラ（まん中で重なるとミス） |
| [□] | 300点 | 空中キャラ（まん中で重なるとミス） |
| [△] | 400点 | 空中キャラ（まん中で重なるとミス） |
| [ə] | 200点 | 地上キャラ（一番上以外で重なるとミス） |

《第2表》デカキャラ

| | パターン | 名　前 | 弱　点 |
|---|---|---|---|
| ゾーン1 | ≦EF＜ | クイーン・フォスル | ロ　(下) 10発 |
| ゾーン2 | y¥, ← | ツイン・シェアーズ | はさみ(下) 20発 |
| ゾーン3 | ○A－ | ストレンジ・シェル | 頭(真中) 30発 |




▲《写真1》くれぐれも自機の移動には気をつけて進もう

TARIUSのプログラム・リスト

```
P0
  5 PRINT "   TARIUS","HIGH";H;"00"
 10 G=3:P=0:M=1:V=0:Q$="'":R$=".":S$=".":L=1:U=1:GOSUB 810
 20 D$="o":E$="o":F$="o"
 50 X=2:Y=1:K=12:GOSUB 800
100 GOSUB 400:GOSUB 500:GOSUB 200:GOSUB 200:GOSUB 400
110 GOSUB 200:GOSUB 200:GOSUB 370:GOTO 100
200 A=5:T$=KEY:IF T$="Z" THEN 280
205 IF T$="X" THEN 330
207 IF T$≥"1";IF T$≤"9";A=VAL(T$)
220 Y=Y-INT ((A-1)/3)+1:X=X+A+1-INT ((A+2)/3)*3
230 IF X<0;X=0
240 IF X>9;X=9
250 IF Y<0;Y=0
260 IF Y>2;Y=2
265 IF V≥30;RETURN
270 GOSUB 370:GOSUB 550:RETURN
280 IF X+1≥K;IF K+U-2≥X;IF Y=0;B=X+1:GOTO 343
287 FOR I=Y TO 2:PRINT CSR X+1;Q$(I);:NEXT I
290 IF MID(X+2,1)≠"a";RETURN
295 GOSUB 370:PRINT CSR X+1;"*";:P=P+2
300 $=MID(1,X+1)+" "+MID(X+3):RETURN
330 IF K>11;RETURN
333 B=K:IF K≤X;B=11
334 IF Y≠1;IF V<30;B=11
335 FOR I=X+1 TO B:PRINT CSR I;Q$(Y);:NEXT I
337 B=K:IF V≥30;IF Y=N THEN 343
341 IF Y≠1;RETURN
342 IF X≥K;RETURN
343 GOSUB 370:P=P+L:PRINT CSR B;"*";
344 U=U-1:IF U>0;RETURN
345 IF V≥30;RETURN
350 K=12:L=INT (RAN#*4)+1:GOSUB 810:U=L:RETURN
370 IF V≥30;RETURN
375 PRINT CSR 0;MID(1,12);CSR X;D$(Y);
380 A=K+U-1:IF A≥11;A=11
385 IF K≤11;FOR J=K TO A:PRINT CSR J;O$;:NEXT J
390 RETURN
400 K=K-1:IF K<0;K=K+1:GOSUB 344
410 IF K+U≥X;IF K≤X;IF Y=1 THEN 900
490 GOSUB 370:RETURN
500 $=$+MID(1,1):$=MID(2)
520 GOSUB 550:V=V+1:IF V≥30 THEN 700
530 RETURN
550 T$=MID(X+1,1):IF T$="'";IF Y≠2 THEN 900
560 IF T$=",";IF Y≠0 THEN 900
570 IF T$=":";IF Y≠1 THEN 900
580 IF T$=".";IF Y=1 THEN 900
590 IF T$="ə";IF Y≠0 THEN 900
595 RETURN
700 FOR I=1 TO 3:PRINT CSR 0;"  WARNING!  ";:GOSUB 940
705 PRINT :GOSUB 940:NEXT I
715 $="      :  , ' ;  ' . : .  :":X=2:Y=1:U=M*10:K=8
720 $=$+MID(1,1):$=MID(2):GOSUB 200:PRINT CSR 0;MID(1,8);
723 PRINT CSR 8;Z$;CSR X;D$(Y);:GOSUB 550
725 IF U≤0;PRINT CSR 8;"****";:V=0:GOTO 950
730 GOTO 720
800 GOSUB 800+M:RETURN
801 $=" '   ,  'a,a'  ,a'  ,a ' ,a":N=2:Z$="≤EF<":RETURN
802 $="     ''''' ,a ,a ''''  ,a ,a":N=2:Z$="y¥,←":RETURN
803 $="    ,,,  ''' ::: ,,, :::: ":N=1:Z$="oA-":RETURN
810 GOSUB 810+L:RETURN
811 O$="+":RETURN
812 O$="x":RETURN
813 O$="□":RETURN
814 O$="▲":RETURN
900 GOSUB 370:PRINT CSR X;"#";:GOSUB 940:G=G-1
910 IF G≤0;PRINT CSR 0;" GAME  OVER ":GOTO 970
920 X=2:Y=1:IF V≥30;GOTO 715
930 GOSUB 800:K=12:RETURN
940 FOR J=0 TO 100:NEXT J:RETURN
950 IF M<3;PRINT M;"ZONE IS OVER":M=M+1:P=P+50:GOTO 50
960 PRINT "MISSION COMPLETED !!"
970 PRINT "1UP:";P;"00":IF P>H;H=P
```

原則として空中キャラはミサイルで，地上キャラはボムで破壊しますが，自機が一番上にいるときは空中キャラもボムで破壊できます。

一定時間進むと〝WARNING〟と表示され，デカキャラの面に移ります。全3面で最終面クリアでメッセージがでます。

さて，このゲームでは背景が非常にやっかいだったりします。くわしくは第1図を参照してほしいのですが，くれぐれも縦方向の移動には気をつけてください。

## 後書き

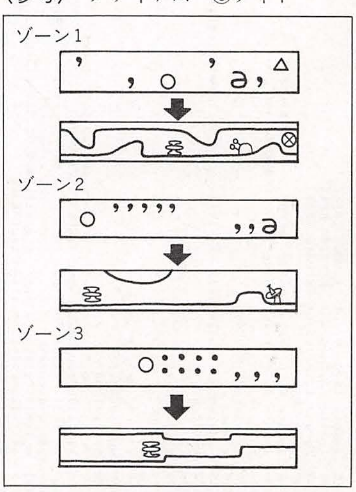
このゲームを作るために増設RAMを買ったり，カセット・インターフェースを買ったりして精魂こめて作りました。

みなさん，PBっていいマシンだと思いませんか。PBは本当にゲームが作りやすいです。X1も持っている僕でもそう思うくらいです。最後に多大な助言を頂いた恵太郎&こーくんに感謝!!

(参考)　ダライアス　©タイトー




▲《写真2》これがゾーン1のデカキャラだ。弱点はロだ

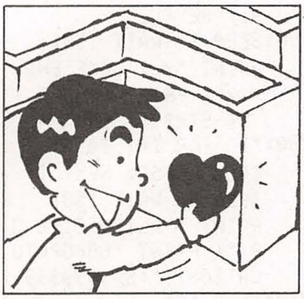



《第1図》各ゾーンの背景と考えかた

★ベーマガ2月号で目次の「誌上公開質問状」の「誌」が「試」になっているぞ。それに179ページが「MSX」なのに「MAX」になってるぞ。(富山県高岡市・GAKU14才)……【影：すみません。気をつけます。】

**PB-110シリーズ用**

セーラ
# SEARA



**清水　潤一**

## 内　容

2次元迷路の中を主人公のセーラを操作して，モンスターをさけながら迷宮内のすべてのハートを拾うゲームです。すべて拾えば面クリアとなります。

## 遊びかた

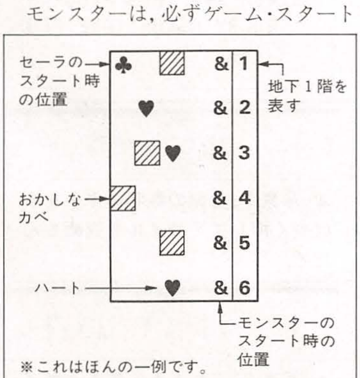
1235でそれぞれ，左下右上に操作します。そして，第1図のような迷宮をさまよいます。

**登場キャラ**

・♣ーセーラ…主人公
・&ーモンスター…こいつから逃げる。
・♥ーハート…これをすべて拾おう。
・■ーおかしなカベ…左右からは通りぬけられないが，上下からなら通り抜けられる。モンスターは左右からでも通り抜ける。

**モンスターについて**

モンスターは，必ずゲーム・スタート時には画面右側にいます。そして，セーラのいる階のモンスターのみ，追いかけてきます。つかまると即ゲーム・オーバーですので逃げましょう。ここで役立つのがスリヌケのテクニックですよ。




《第1図》画面構成

**ハートの法則**

ハートはいつも面数以下の数がちらばっています(必ず一つはあります)。このハートを拾うごとに1点。最後のハートを拾うと同時に敵と重なると39点のサンキュー・ボーナスが入ります。

《第1表》変 数 表

| 変数 | 内容 |
|---|---|
| A | 面数，♥や■の最大値 |
| B | 乱数発生用 |
| C | 敵選別用（何階の敵か） |
| D | $の画面出力用 |
| F | ♥の数 |
| G | 乱数発生用 |
| H$ | キー入力用 |
| K | スコア |
| U，V，W，X，Y，Z | 敵のX座標 |
| $ | 面データ |

SEARAのプログラム・リスト

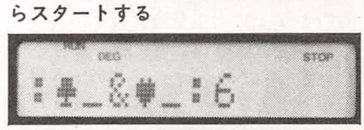
```
P0
  1 VAC : PRINT "SEARA"
  2 $="": FOR I=1 TO 30:$=$+"_": NEXT I:A=A+1:J=1:D=1:C=0
  3 PRINT "RO";A,"SC";K: FOR I=1 TO A:B= INT( RAN#*27+2
  4 G= INT( RAN#*25+2: IF MID(G,1)≠"♥";$= MID(1,G-1)+"█"+ MID(G+1)
  5 IF MID(B+1,1)≠"♥";F=F+1:$= MID(1,B)+"♥"+ MID(B+2)
  6 NEXT I: FOR I=0 TO 5:U(I)=5: NEXT I
  7 U(C)=U(C)+ SGN(J-U(C)):H$="0"+ KEY: ON VAL(H$) GOSUB 25,65,35,,45
  8 PRINT CSR0;":"; MID(D,5);C+1; CSRU(C);"&"; CSR6;":"; CSRJ;"♣";
  9 IF MID(D+J-1,1)="♥";$= MID(1,D+J-2)+"_"+ MID(D+J):K=K+1:F=F-1
 10 IF F=0 THEN 74
 15 IF J≠U(C) THEN 7
 20 PRINT CSR0;"ENDS";K;":R";A: GOTO 20
 25 IF J>1; IF MID(D+J-2,1)≠"█";J=J-1
 30 RETURN
 35 IF J≠5; IF MID(D+J,1)≠"█";J=J+1
 40 RETURN
 45 IF C≥1;D=D-5:C=C-1
 60 RETURN
 65 IF C≠5;D=D+5:C=C+1
 70 RETURN
 74 IF J=U(C);K=K+39: PRINT "39BONUS!"
 75 PRINT : PRINT "CLE!": GOTO 2
```

**攻略アドバイス**

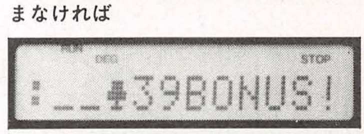
自分のいる階以外にいる敵は動きません。階を移動すると，モンスターは動いた位置で止まっています。敵の位置をマークしておけば上下移動で死ぬことはありません。




▲《写真1》さあ，セーラは地下1階からスタートする




▲《写真2》ハートがあったぞ。回りこまなければ




▲《写真3》最後のハートを拾うと同時にモンスターにつかまるとほら

★わーい，X68Kだっ。68だったら68だっ。1年半の夢がかなったよ。真黒いモノリス届いたよ。試験の前日届いたよっ！ーそして頭がオールクリアされてしまいました。(千葉県船橋市・熊谷涼子16才)……【編：あれま。】

**PC-1245/51用**

# ALIEN（エイリアン） KILL（キル）



**国竹　勝信**

ある星からエイリアンがおそってきた。エイリアンは大阪府枚方市村野東町にある大きなお城に着陸するつもりだ。それに気づいた地球側は，いそいでミサイルを発射した。しかし，わずかに発見するのが遅れたため，もう地上までの距離は，10mしかなかったのである。

## ゲームの説明

DEF+Aでスタートです。デモ表示後，エイリアンとミサイルとグラフが表示され，すぐ右側に1～5の数字が表示されます。

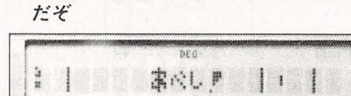
そこですばやくその数字にあったキーを押すと，ミサイルが一つエイリアンに近づきます。そのくり返しでエイリアンとミサイルが重なるとミサイルが当たったことになります。エイリアンが一つ左側に移り，また高度が10mになります。

このくり返しでエイリアンが一番左側のときミサイルを当てると，そのエイリアンを殺したことになります。少しむずかしくなって，つぎのエイリアンがでてきます。エイリアンを5匹殺すとエイリアンはギブアップします。

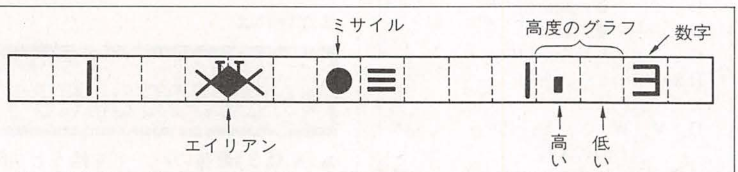
```
10:"A" CLEAR : RANDOM :
   C=4576: WAIT 0:
   PRINT "** ALIEN KILL
    **": FOR I=1 TO 20:
   CALL &6F31: CALL C:
   NEXT I: GOSUB 300:D=
   &F81E,F=8
30:E=&F832: WAIT 99:
   PRINT "SCORE :";S:
   WAIT 0: PRINT "":
   CALL C: POKE &F809,1
   27: POKE &F83B,127:M
   =9
35:POKE &F871+M,28,0
40:POKE D,68,40,17,59,1
   25,125,59,17,40,68
50:POKE E,28,62,62,50,2
   8,42,42,42
53:IF D=E-5 THEN "B"
55:POKE G,0,0,0,0,0
60:H=0,G=&F86D:X= RND 5
   : BEEP 1: CALL C:
   GOTO 60+10X
70:POKE G,0,0,127,0,0:H
   =1: GOTO 120
80:POKE G,79,73,73,73,1
   21:H=2: GOTO 120
90:POKE G,127,73,73,73,
   73:H=3: GOTO 120
100:POKE G,8,8,126,8,15:
   H=4: GOTO 120
110:POKE G,121,73,73,73,
   79:H=5
120:K$= INKEY$ :J=J+1:
   IF K$ THEN 125
122:IF J<F THEN 120
123:J=0: POKE G,34,20,8,
   20,34:M=M-1: IF M=0
   GOTO "C"
124:GOTO 35
125:J=0,L= VAL K$: IF L=
   H POKE E+3,0,0,0,0,0
   :E=E-5
130:M=M-1: IF M=0 GOTO "
   C"
135:GOTO 35
140:"B" CALL &6F5C
150:Y=Y+1: CALL C: POKE
   D,50,42,127,26,54,24
   ,4,8,18,36,30,32,32,
   16,0,64,30,14,6: IF
   Y<6 THEN 150
160:Y=0: WAIT 99:S=S+10M
   :D=D-5: IF D=&F805
   PRINT "// ALIEN DIE!
    ///":F=F-1:D=&F81E:
   IF F=3 THEN "D"
170:PRINT "+"; STR$ 10M;
   " PTS.": GOTO 30
180:"C" POKE E,4,42,28,8
   ,34: FOR I=1 TO 20:
   NEXT I: POKE E,41,64
   ,8,34,16: FOR I=1 TO
   20: CALL C: CALL &6F
   31: NEXT I
190:BEEP 3: WAIT 150:
   PRINT "/// GAME END
   ///": PRINT "SCORE :
    "; STR$ S: END
200:"D" FOR I=1 TO 5:
   CALL &6F5C: NEXT I:
   BEEP 3: WAIT 150:
   PRINT " ALIEN GIVE U
   P!": PRINT "CONGRATU
   LATION!!":S=9999999
210:GOTO 190
300:O=&F805: WAIT 0:
   PRINT "              D
   EMO": CALL C
310:FOR I=1 TO 9: CALL C
   : POKE O,0,0,0,0,0,6
   8,40,17,59,125,125,5
   9,17,40,68:O=O+5:
   NEXT I
320:CALL &6F41: POKE &F8
   32,0,72,42,22,58,58,
   22,42,72,0: GOSUB 40
   0
330:POKE &F832,0,0,40,18
   ,26,26,18,40,0,0:
   GOSUB 400
340:POKE &F832,0,0,0,40,
   20,20,40,0,0,0:
   GOSUB 400
350:POKE &F832,0,0,0,8,2
   8,28,8,0,0,0: GOSUB
   400
360:POKE &F835,0,0,0,0:
   GOSUB 400: CALL &6F5
   C: RETURN
400:FOR I=1 TO 20: NEXT
   I: RETURN
999:REM *** THIS PROGRAN
   ED BY M.KUNITAKE PRO
    ***
```



▲《写真1》右側の数字のキーをすばやく押してミサイルを進めるんだぞ



▲《写真2》もたもたしてるとエイリアンの高度がさがって…あべし！




《第1図》画面構成

★影さん，編さん，いつもたいへんですね。肩でもおもみしましょうか。（佐賀県西松浦郡・北浜晶一15才）……
【影：どうもありがとう。でも，つぐ美ちゃんに十二分にもんでもらったから…。ほら肩がはれあがってるもの。】




BM特選

# ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You先生，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

## プログラム投稿者へのお願い

**住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)**を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には**①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

**★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。**

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係**

**※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。**

# THE GAME MUSIC PROGRAM

## X68000用
## X1シリーズ+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

# RAINBOW ISLANDS
(レインボー アイランド)

©タイトー

**Yu-You**

X68000ユーザーの方，毎度!! X1ユーザーの方，はじめまして!!…とわけのわからない書きだしではじまった今月のこのコーナー，みなさん，いかがお過ごしでしょうか。

今回は，ちょっと遅いお年玉ということで，2機種同時に作ってみました。これというのも，GORRY君がX1のNEW FM音源ドライバーを作ってくれたからできたことなんです。

このNEW FM音源ドライバーはすごい!! なんてったってX68000と同じMMLが使えるんだから…（このX1 NEW FM音源ドライバーの解説は46ページに掲載されています）。

## 突然ですが

みなさん『トップ・ガン』って知ってますか？ コナミのファミコン・ゲームではなく，映画のほうですよ。ボクは，映画館には見に行かなかったのですが，つい先日レーザー・ディスクを買いました。そして家でじっくりと見たわけなのですが，スゴイ!!の一言。

どこがすごいかっていうと，まず音楽ですね。とくにタイトルとクライマックスに使われているスローテンポな曲は，ステレオ効果のすばらしさと超重低音の重みで，圧倒されるような迫力感を与えてくれました。

さらに，ドッグ・ファイト（戦闘機の空中戦）の力強さですね。とくにラスト20分のドッグ・ファイト・シーンなんかは，ハラハラドキドキと手に汗を握りながら見てました。

とにかく，あのドッグ・ファイト・シーンとコックピット内における人の動きと機材のリアルさにおいては，過去に類がないほどの良い仕あがりとなっていると思います（いや～，映画って本当に楽しいものですね。じゃあまた来月…なんちゃって）。

ボクは，あの映画を見ながら一つあることを考えました。そう，『アフター・バーナー』です。アフター・バーナーについては，1コインクリアはできないものの，2コンティニューでクリアできるぐらいまではやり込みました（もちろんアフター・バーナーII）。

それでアフター・バーナーとトップ・ガンとのつながりを考えてみると，アフター・バーナーはトップ・ガンの良いところ（音楽，ドッグ・ファイト，エンディング）などをうまく取り込んだゲームであると思い，アフター・バーナーのすばらしさを再認識することができました。

ところでみなさん，余談ではありますが，アフター・バーナーのモデルに使われているF14A TOM CATって戦闘機の1機の値段がどのぐらいか知ってますか。なっなんと，84億円（1ドル130円で計算）だそうです。さらに，F14A専用のミサイル（フェニックス空対空ミサイル）が1発1億2千万円ぐらい…。アフター・バーナーにおいては，自機数が3機，ミサイルを数百発使えるわけだから，1ゲームにおける費用というと…う～ん。

## プログラムについて

では，本題のプログラムですが，はっきり言って苦労しました。

最初はある雑誌に楽譜が載っていたので，それを打ち込んでみたのですが，ほとんど全体的にまちがっているようで，思いどおりに鳴ってくれないんだもん。

結局自分で音取りをすることにしたのですが，こまったことにこの曲はホ長調（シャープが四つ）。ホ長調というのはボクが最も苦手としている調で，

《リスト》X68000用「RAINBOW ISLANDS」のミュージック・プログラム・リスト

```
100 /*  save "rainbow_islands .mai"
110 /*
120 /*  R A I N B O W   I S L A N D S   M a i n   B . G . M .
130 /*
140 /*  f o r   X 6 8 0 0 0   X - B A S I C
150 /*
160 /*  P R O G R A M E D   B Y   Y u - Y o u
170 /*
180 /*  i n   J A N . / 2 0 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"        "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 1000-"+chr$(13)
240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
300 vn=1
310 dim str pd(30)[256]:dim char po(255),dd(5),v(4,10)
320 dim str dt(11)[2],bd[256],tt(4)[256],t(4)[256],ts(4)[256]
330 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
340 for i=14 to 16:m_alloc(i,2000):next
500 goto 5000
980 /*
990 /*
1000 /*  S E T   M M L   T O   T R A C K
1010 /*
1020 r=0
1030 if po(r)=255 then return
1040 m_trk(trk,pd(po(r)))
1050 r=r+1:goto 1030
1990 /*
2000 /*  V O I C E   S E T
2010 /*
2020 m_vset(vn,v)
```

★つぎは，終点，五反田でございます。お忘れもののないようご注意ください。五反田～。（宮崎県都城市・GNP & GON16才）……【編：五反田が終点とは。さては，あの超マイナー路線池上線のことでは？】

けっこう時間がかかったなあ。

それと，さらに悩んだのがメロディの音色。この音色については，ボクが今まで一番苦労して作った音色でしょう。なんせ一つの音色を作るのに4時間もかけましたから（これホント）。

ゲーム中ではメロディ2声（デチューン），コード3声，ベース1声と，計6声しか使われていません。まったく同じに移植したのでは，2声も余ってしまうので，その2声をメロディとベースのステレオ・デチューン用にまわしました（これについては，今月の53ページのFM音源110番の最初の質問を見てください）。

なお，ステレオで作ってあるので，オーディオ等につないでステレオ・スピーカで聞くか，もしくは，ステレオ・ヘッドホンを使って聞いてくださいね。

ちなみに，X1用のほうは，X68000用をX68Kのエディタを使って作り変

```
2030 vn=vn+1:return
4990 /*
5000 /*   V O I C E   D A T A
5010 /*
5100 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E   1
5110 v={  44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5120 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    W I N D   B E L L
5130       31,  0,  0,  0,  0, 20,  0,  5,  7,  1,  0,
5140       19, 13,  4,  8,  3,  0,  0,  3,  3,  0,  0,
5150       31, 10,  4,  0, 10, 25,  0,  7,  7,  0,  0,
5160       16, 13,  4,  8,  8,  0,  0,  3,  3,  0,  0}
5170 gosub 2000
5190 /*
5200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E   2
5210 v={   3, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    M A R I M B A
5230       31, 27,  0,  5, 14, 20,  0,  8,  0,  0,  1,
5240       31, 13,  0,  5, 14, 28,  0,  7,  3,  0,  1,
5250       31, 14,  0,  4, 14, 28,  0,  7,  0,  0,  1,
5260       31, 12,  0,  6, 14,  6,  0,  1,  7,  0,  1}
5270 gosub 2000
5290 /*
5300 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E   3
5310 v={  32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
5320 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    E . B A S S
5330       31,  7,  7,  9,  2, 25,  3,  6,  0,  0,  0,
5340       31,  6,  6,  9,  1, 51,  3,  5,  0,  0,  0,
5350       31,  9,  6,  9,  1, 20,  2,  0,  0,  0,  0,
5360       31,  6,  8,  9, 15,  3,  2,  1,  0,  0,  0}
5370 gosub 2000
5390 /*
9990 /*
10000 /*   P L A Y   D A T A
10960 /*
10970 /*
10980 m_tempo(185)
10990 /*
11000 trk=1
11100 pd(0)="v14q8@1p1y48,0"
11110 pd(1)="@11o4e4.&e16&v12f&g+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&ey8,0v15e2112v14
11120 pd(2)="d+4>br<c+d+rerrc+&c+4>arb<c+rcrr>b&b2.&brb
11130 pd(3)="arbarg+f+rbrrg+&g+4erf+g+rarrf+&f+4g+4a4a+rb&b1
11140 pd(4)="arbarg+f+rbrrg+&g+4erf+g+rarrf+&f+4c+4d+4f+rerre&e4e-4d4
11150 pd(5)="14c+ea<c+112>b4g+rerr>brra&a4<c+4e4g+rf+&f+1
11160 pd(6)="b2b-2a2a+4&a+&a+br4r8b24<d+24f+24b2rrd+r4d+2
11170 pd(7)="arbarg+f+rbrrg+&g+4erf+g+rarrf+&f+4c+4d+4f+re&
11180 pd(8)="e2cregrf+&f+2drf+arg+&g+2g+rab4<e4rrer2
11500 po={  0,  1,  2,  3,  1,  2,  4,  5,  6,
11510       1,  2,  3,  1,  2,  7,  8,255}
11600 gosub 1000
11980 /*
11990 /*
12000 trk=2
12100 pd(0)="v14q8@1y49,48p2"
12110 pd(1)="@11o4e4.&e16&v12f&g+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&ey8,1v15e2112v14
12600 gosub 1000
12980 /*
12990 /*
13000 trk=3
13100 pd(0)="v12q8@1y50,24r24"
13110 pd(1)="@11o4e4.&e16&v10f&g+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&ey8,2v12e2112
13600 gosub 1000
13980 /*
13990 /*
14000 trk=4
14100 pd(0)="v12112q8o4@2"
14110 pd(1)="o4b4b4brbrrbrrbrrbb4b4a4a4brbrrbrrbrrbb4b4
14120 pd(2)="a4a4brbrrbrrbrrbb4b4 r4a4rrar4rr<e&e4d+rd+r4>
14130 pd(3)="a4a4brbrrbrrbrrbb4b4 r4a4rrbr4rrb&b4b4r4
14140 pd(4)="r4a4rrar4rrbr4b4r4 r4a+4rra+r4rr<e&e4d+rd+r4>
14150 pd(5)="rrb&b4rrb-&b-4rra&a4rra+4br1rr<d+r4d+2
14160 pd(6)="a4a4brbrrbrrbrrbb4b4
14170 pd(7)="r4a4rrbr4r4g4rrgr4r4a 4rra r4r4b4rrbr4<e4rrer2
14500 po={  0,  1,  2,  1,  3,  4,  5,
14510       1,  2,  1,  6,  7,255}
14600 gosub 1000
14980 /*
14990 /*
15000 trk=5
15100 pd(0)="v12112q8o4@2"
15110 pd(1)="o4g+4g+4g+rg+rrg+rrf+rrf+f+4f+4f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4
15120 pd(2)="f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4 r4f+4rrf+r4rr<c+&c+4>brbr4
15130 pd(3)="f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4 r4f+4rrf+r4 rrg+&g+4g+4r4
15140 pd(4)="r4f+4rrf+r4rrg+r4g+4r4r4f+4rrf+r4rr<c+&c+4>brbr4
15150 pd(5)="rrf+&f+4rrf&f4rre&e4rrf4f+r1rrar4a2
15160 pd(6)="f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4
15170 pd(7)="r4f+4rrf+r4r4e4rrer4r4 f+4rrf+ r4r4g+4rrg+r4b4rrbr2
15600 gosub 1000
15980 /*
15990 /*
16000 trk=6
16100 pd(0)="v12112q8o4@2"
16110 pd(1)="o4e4e4ererrerrd+rrd+d+4d+4e4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+>b4<c+4
16120 pd(2)="d+4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+c+4c+4 r4e4rrer4rra&a4f+rf+r4
16130 pd(3)="d+4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+c+4c+4 r4e4rrd+r4rre&e4e-4r4
16140 pd(4)="r4e4rrer4rrd+r4d+4r4 r4c+4rrc+r4rra&a4f+rf+r4>
16150 pd(5)="rrb&b4rr<d&d4rrc+&c+4rrd4d+r1rrd+r4d+2
16160 pd(6)="d+4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+c+4c+4
16170 pd(7)="r4e4rrd+r4r4c4rrcr4r4 d4rrd r4r4e4rrer4g+4rrg+r2
16600 gosub 1000
16980 /*
16990 /*
17000 trk=7
17100 pd(0)="v12112q8o3@3p1y54,12"
17110 pd(1)="o3e4<er>ec+r<c+>rrc+>g+4<g+r>g+g+<rg+rr>g+
17120 pd(2)="f+4<f+r>f+br<b>rrbg+4<g+r>g+<c+r<c+rr>c+>
17130 pd(3)="f+4<f+r>f+b<rbrr>bg+4<g+r>g+<c+<rc+>rrc+>
17140 pd(4)="f+4g+4a4a+rbrrb&b4brbr4<
17150 pd(5)="f+4<f+r>f+br<brrerre&e4e-4d4
17160 pd(6)="14>ab<c+>a<ef+g+e>f+g+a+f+b<c+d+>b
17170 pd(7)="112rrb&b4rrb-&b-4rra&a4rra+4br1rrbr4b2
17180 pd(8)="f+4<f+r>f+br<brrc&crcc4c4crd&drdd4d4dre&eree4e4e4e4rrerr>b<c+rd+
17500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  1,  2,  3,  5,  6,  7,
17510       1,  2,  3,  4,  1,  2,  3,  8,255}
17600 gosub 1000
17980 /*
17990 /*
18000 trk=8
18100 pd(0)="v12112q8o3@3p2y55,28"
18600 gosub 1000
18980 /*
18990 /*
60000 /*   P L A Y   T R A C K
60010 /*
60120 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60140 m_play(                  )
60150     if m_stat(4)=1 then goto 60150
60170     goto 60140
```

《リスト2》X1シリーズ＋FM音源ボード用「RAINBOW ISLANDS」のミュージック・プログラム・リスト

```
100 '
110 '
120 '  RAINBOW ISLANDS   MAIN B.G.M.
130 '
140 '  for X-1/turbo with NEW FM-DRIVER
150 '
160 '  PROGRAMED BY Yu-You          X-1 VERSION  BY  GORRY!
170 '
180 '  in JAN./23/1988
190 '
499 '-----------NEW FM-DRIVER INIT---------
500 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN2
510 DEFUSR1=&HF200
520 DEFUSR2=&HF203
530 DEFUSR3=&HF206
```



★先日コイン・ランドリーに行くと見知らぬ男の人が「でていけ!!ここはオレのなわばりだ!!」と叫んでいた。（北海道函館市・ジミーな男14才）……【編：最近のコイン・ランドリーは個人使用が多いなー。ネ，Yu-You先生。】

え，ＲＳ-232Ｃケーブルを使ってＸ１に転送しました。ＧＯＲＲＹ君にも手伝ってもらったので，スペシャル・サンクスとしておきます。

## 入力方法について

Ｘ68000用のほうは，いつもどおりにX-BASIC上で**リスト１**を入力して，ＲＵＮするだけです。

Ｘ１用のほうは，今月号に載っているNEW FM音源ドライバー上でしか走りません。このＸ１NEW FM音源ドライバーを実行させたあと（入力方法などは，46ページを見てください），**リスト２**を入力してください。

★

★　★

★　★　★

```
540 DEFUSR4=&HF209
550 DEFUSR5=&HF20B
560 B$=USR2("0")
570 FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
580 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
590 '----------------------------------------
600 DEFSTR P:DIM A(4,10):DIM PD(10),R(20)
610 A$=USR2("0"):GOTO 2000
990 '----------SET MML--------------------
1000 FOR J=0 TO I-1
1010 A$=USR2(HEX$(TRK)+PD(R(J)))
1020 NEXT:RETURN
1999 '----------SET VOICE DATA-------------
2000 FOR I=1 TO 3
2010    FOR J=0 TO 4
2020       FOR K=0 TO 10
2030          READ A(J,K)
2040       NEXT
2050    A$=USR1(CHR$(I)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
2060    NEXT
2070 NEXT
4990 '
5000 '----------VOICE DATA-----------------
5010 '
5100 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
5110 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5120 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   WIND BELL
5130 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 20,  0,  5,  7,  1,  0
5140 DATA 19, 13,  4,  8,  3,  0,  0,  3,  3,  0,  0
5150 DATA 31, 10,  4,  0, 10, 25,  0,  7,  7,  0,  0
5160 DATA 16, 13,  4,  8,  8,  0,  0,  3,  3,  0,  0
5190 '
5200 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
5210 DATA  3, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5220 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   MARIMBA
5230 DATA 31, 27,  0,  5, 14, 20,  0,  8,  0,  0,  1
5240 DATA 31, 13,  0,  5, 14, 28,  0,  7,  3,  0,  1
5250 DATA 31, 14,  0,  4, 14, 28,  0,  7,  0,  0,  1
5260 DATA 31, 12,  0,  6, 14,  6,  0,  1,  7,  0,  1
5290 '
5300 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
5310 DATA 32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5320 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME   E.BASS
5330 DATA 31,  7,  7,  9,  2, 25,  3,  6,  0,  0,  0
5340 DATA 31,  6,  6,  9,  1, 51,  3,  5,  0,  0,  0
5350 DATA 31,  9,  6,  9,  1, 20,  2,  0,  0,  0,  0
5360 DATA 31,  6,  8,  9, 15,  3,  2,  1,  0,  0,  0
5390 '
9990 '
10000 '---------PLAY DATA------------------
10960 '
10970 '
10980 A=USR3(190)
10990 '
11000 trk=1
11100 pd(0)="v14q8@1p1y48,0[2"
11110 pd(1)="L192o4e4.&e16&v12f&g+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&ey8,0v15e2112v14
11120 pd(2)="d+4>br<c+d+rerrc+&c+4>arb<c+rcrr>b&b2.&brb
11130 pd(3)="arbarg+f+rbrrg+&g+4erf+g+rarrf+&f+4g+4a4a+rb&b1
11140 pd(4)="arbarg+f+rbrrg+&g+4erf+g+rarrf+&f+4c+4d+4f+rerre&e4e-4d4
11150 pd(5)="14c+ea<c+112>b4g+rerr>brra&a4<c+4e4g+rf+&f+1
11160 pd(6)="b2b-2a2a+4&a+&a+br4r8b24<d+24f+24b2rrd+r4d+2
11170 pd(7)="arbarg+f+rbrrg+&g+4erf+g+rarrf+&f+4c+4d+4f+re&
11180 pd(8)="e2cregrf+&f+2drf+arg+&g+2g+rab4<e4rrer2]\32]
11400 I=0
11410 READ R(I):IF R(I)<>255 THEN I=I+1:GOTO 11410
11500 DATA  0,  1,  2,  3,  1,  2,  4,  5,  6
11510 DATA  1,  2,  3,  1,  2,  7,  8,255
11600 GOSUB 1000
11980 '
11990 '
12000 trk=2
12100 pd(0)="v14q8@1y49,48p2[0"
12110 pd(1)="L192o4e4.&e16&v12f&g+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&ey8,1v15e2112v14
12600 GOSUB 1000
12980 '
12990 '
13000 trk=3
13100 pd(0)="v12q8@1y50,24r24[0"
13110 pd(1)="L192o4e4.&e16&v10f&g+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&ey8,2v12e2112
13600 GOSUB 1000
13980 '
13990 '
14000 trk=4
14100 pd(0)="v12112q8o4@2[0"
14110 pd(1)="o4b4b4brbrrbrrbrrbb4b4a4a4brbrrbrrbrrbb4b4
14120 pd(2)="a4a4brbrrbrrbrrbb4b4 r4a4rrar4rr<e&e4d+rd+r4>
14130 pd(3)="a4a4brbrrbrrbrrbb4b4 r4a4rrbr4rrb&b4b4r4
14140 pd(4)="r4a4rrar4rrbr4b4r4 r4a+4rra+r4rr<e&e4d+rd+r4>
14150 pd(5)="rrb&b4rrb-&b-4rra&a4rra+4br1rr<d+r4d+2
14160 pd(6)="a4a4brbrrbrrbrrbb4b4
14170 pd(7)="r4a4rrbr4r4g4rrgr4r4a4rra r4r4b4rrbr4<e4rrer2]
14400 I=0
14410 READ R(I):IF R(I)<>255 THEN I=I+1:GOTO 14410
14500 DATA  0,  1,  2,  1,  3,  4,  5
14510 DATA  1,  2,  1,  6,  7,255
14600 GOSUB 1000
14980 '
14990 '
15000 trk=5
15100 pd(0)="v12112q8o4@2[0"
15110 pd(1)="o4g+4g+4g+rg+rrg+rrf+rrf+f+4f+4f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4
15120 pd(2)="f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4 r4f+4rrf+r4rr<c+&c+4>brbr4
15130 pd(3)="f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4 r4f+4rrf+r4 rrg+&g+4g+4r4
15140 pd(4)="r4f+4rrf+r4rrg+r4g+4r4r4f+4rrf+r4rr<c+&c+4>brbr4
15150 pd(5)="rrf+&f+4rrf&f4rre&e4rrf4f+r1rrar4a2
15160 pd(6)="f+4f+4f+rf+rrf+rrf+rrf+f4f4
15170 pd(7)="r4f+4rrf+r4r4e4rrer4r4 f+4rrf+ r4r4g+4rrg+r4b4rrbr2]
15600 GOSUB 1000
15980 '
15990 '
16000 trk=6
16100 pd(0)="v12112q8o4@2[0"
16110 pd(1)="o4e4e4ererrerrd+rrd+d+4d+4e4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+>b4<c+4
16120 pd(2)="d+4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+c+4c+4 r4e4rrer4rra&a4f+rf+r4
16130 pd(3)="d+4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+c+4c+4 r4e4rrd+r4rre&e4e-4r4
16140 pd(4)="r4e4rrer4rrd+r4d+4r4 r4c+4rrc+r4rra&a4f+rf+r4>
16150 pd(5)="rrb&b4rr<d&d4rrc+&c+4rrd4d+r1rrd+r4d+2
16160 pd(6)="d+4e4d+rd+rrd+rrd+rrd+c+4c+4
16170 pd(7)="r4e4rrd+r4r4c4rrcr4r4 d4rrd r4r4e4rrer4g+4rrg+r2]
16600 GOSUB 1000
16980 '
16990 '
17000 trk=7
17100 pd(0)="v12112q8o3@3p1y54,12[0"
17110 pd(1)="o3e4<er>ec+r<c+>rrc+>g+4<g+r>g+g+<rg+rr>g+
17120 pd(2)="f+4<f+r>f+br<b>rrbg+4<g+r>g+<c+r<c+rr>c+>
17130 pd(3)="f+4<f+r>f+b<rbrr>bg+4<g+r>g+<c+<rc+>rrc+>
17140 pd(4)="f+4g+4a4a+rbrrb&b4brbr4<
17150 pd(5)="f+4<f+r>f+br<brrerre&e4e-4d4
17160 pd(6)="14>ab<c+>a<ef+g+e>f+g+a+f+b<c+d+>b
17170 pd(7)="112rrb&b4rrb-&b-4rra&a4rra+4br1rrbr4b2
17180 pd(8)="f+4<f+r>f+br<brrc&crcc4c4crd&drdd4d4dre&eree4e4e4e4rrerr>b<c+rd+]
17400 I=0
17410 READ R(I):IF R(I)<>255 THEN I=I+1:GOTO 17410
17500 DATA  0,  1,  2,  3,  4,  1,  2,  3,  5,  6,  7
17510 DATA  1,  2,  3,  4,  1,  2,  3,  8,255
17600 GOSUB 1000
17980 '
17990 '
18000 trk=8
18100 pd(0)="v12112q8o3@3p2y55,28[0"
18600 GOSUB 1000
18980 '
18990 '
60000 '---------PLAY TRACK-----------------
60010 '
60140 A$=USR4("P")
```

★あわわ，サングラスを落として割ってしまった！もしこのハガキが載ると影さんにバレてしまう！（大分県日田市・ＱＥＲＩＯＵＳ）……【**影：いいんだよ！私のたまった家賃を払ってくれるならゆるしてあげるよ。**】

# THE GAME MUSIC PROGRAM

## PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

# SDI"An Imminent War"
（エス ディー アイ アン イミネント ウォー）

©セガ・エンタープライゼス

嶋倉　一朗

### 内　容

このプログラムは，セガのビデオゲーム「ＳＤＩ」の１曲，「アン・イミネント・ウォー」です。個人的にこの曲が好きなので作ってみました。

### 使いかた

ただ単に，プログラムをリストどおりに打ち込んでＲＵＮするだけです。あとはじっくりと，このすばらしい曲を楽しんでください。

### プログラムについて

プログラムは少々きたないかもしれませんが許してください。僕はいつもこういうかたちでプログラムを作っているのです。

音色を変えたい人は，自分でいろいろいじくってみてください。

この曲は楽譜がなかったので，テープを何回も聞き，打ち込みました。ですから多少ちがっている音があるかもしれないので，おかしいと思うか所は，曲のデータを変えてみてください。

### 苦労した点

やはり，音を聞きとるのに一番苦労しました。とくに，後半のベース！こいつはむずかしかったです。でも，それなりに苦労のかいあって，うまくいったと思います。安心して聞いてください。

**参考**

セガ・ゲーム・ミュージックVol. 3

### GORRY先生より一言

この曲，けっこういいデキなんですが，最初のベースが少しカタいです。もう少しトータル・レベルをあげてもいいんじゃないかな？あと，ＰＳＧパートが一つ余っていますね。これを使って音の厚みを付けてもよかったんじゃないかな？

SDI "An Imminent War" のミュージック・プログラム・リスト

```
10 'SDI BGM ~ An Imminent War  (C) SEGA
20 CLEAR 5000
30 A=&HB000:B=&HB100:C=&HB200
40 FOR I=0 TO 2:POKE &HEB4E+I*2,0:POKE &HEB4F+I*2,&HB0+I:NEXT I
50 FOR I=0 TO 24:READ Z:POKE A+I,Z:NEXT I:' FM CODE
60 FOR I=0 TO 24:READ Z:POKE B+I,Z:NEXT I:' FM BASS
70 FOR I=0 TO 24:READ Z:POKE C+I,Z:NEXT I:' FM MAIN
80 DATA 68,4,8,4,43,23,21,12,26,24,25,23,4,3,3,5,4,3,5,4,4,4,4,4,58
90 DATA 10,0,0,0,48,25,20,0,31,31,31,31,10,11,9,10,9,11,10,9,38,37,37,38,32
100 DATA 4,56,4,72,28,20,10,0,31,31,31,31,5,6,4,7,5,6,6,5,4,4,4,4,60
110 T$="T100":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
120 SOUND 7,49:SOUND 6,2
130 A1$="@253V12L8OB4EF+GABEO5D4COBO5C4OB4
140 B1$="@253V12L8OG4O3BODEF+GEG4GG4G4
150 C1$="@254V13L8OE4.EE2C4.CC2
160 A2$="A4DEF+GAF+O5C4OBABO5DOAO5D
170 B2$="D4DDDDDA4GF+G2
180 C2$="D4.DD2O3G4.GG2
190 A3$="OG4CDEF+GCB4AGA4G4
200 B3$="OC4CCCCCE4EEE4D4
210 C3$="OC4.CC2O3A4.AA2
220 A4$="T70F+O3BOC+D+BF+GT60AB1T132
230 B4$="T70O3BBBBOF+D+ET60F+T132G1...R8O1L16EBO2EB8A8G8.G8GA8.
240 C4$="T70B4RR4.T60R8T132OE4R2.R1O3L16EBOEB8A8G8.G8GA8.
250 D4$="T70R2R4.T60R8T132R1R1S9ML16CC8CM4000C8.MCC8.CM4000C4
260 A5$="@255OF64F+2R8...D8.G+64A2.R32.G+64A16..G8
270 B5$="OE8.ER8EEDDDDD8R8E8.ER16O3ABODGR16F+R16EF+8.
280 C5$="OL16E4R8EER2E8D8O3B8A8B8OD8R8E8
290 Z1$="MC8.CM4000C8.MCCCCCM4000C4":D5$=Z1$+Z1$
300 E5$="T132V10OL16B8V8BV10BR8L32B.R64B.R64B.R64B.R64B.R64B.R64B8R8B8V8B16V10B1
6R16A16B.R64B.R64O5E16R16D16R16OB16O5D8V10D16
310 A6$="L16F+2.F+GF+D2.R16O3BOD8.
320 B6$="E8.ER8EEDDDDD8R8D8.C+8.O3B8A8A8AB8.
330 C6$="R4.EER2D8.C+8.O3B8A8A8AB8.
340 D6$=Z1$+"MC8.CM4000C8.MCM4000CCR8C4
350 E6$="OV10B8V8B16V10B16R8B.R64B.R64B.R64B.R64B.R64B.R64B8R8OB8V8B16V10A8V8A16
V10G8A16V8A16V10A16V8A16V10A16B8V8B16
360 A7$="F64F+2R8...D8.G+64A2.R32.A+64B16..A8
```

★ぼくは，見城先生のことを１月号の記事を見るまでは，単に萩の月を食べる"ただの人"だと思っていた。影さんと同じ？（青森市・犯罪者・越　武13才）……【影：ちがう!!見城先生は萩の月だけじゃなく甘い物が好きなすごい人だぞ。】

PC-6001mkIISR

```
370 A8$="F+2.DE8.O5D2D+64E4....
380 B8$="E8.ER8EEDDDDD8R8O3DC+O2BO3C+R16O2B8AR16ABAA8B8
390 E8$="OB8V8B16V10B16R8B.R64B.R64B.R64B.R64B.R64B.R64B8R8D16C+16O3B16OC+16V8C+
16V10O3B8A16R16A16B16A.R64A8B8
400 C8$="R4.EER2O3EOER16O3ER16ER16EOD8C+8O3B8OC+8
410 D8$="MC8.CM4000C8.MCCCCCM4000C4MC4C4C8.CM4000CMC8.
420 A9$="O3G2.F+8GA2.R16G8F+8
430 B9$="O3C2.C8CD2.R16D4
440 C9$="C4.CCR16O3E8.G8OC8D4.DDR16O3G+8.A8OD8
450 D9$="MCCM4000C8C4MCC8.M4000C4":D9$=D9$+D9$
460 E9$="V10O3G2G8V8G8V10G16.V8GV10G16A2A8V8A8V10A8V8A8
470 AA$="F+GF+E1.R16EF+GA
480 BA$="D8.E2.R16B4A4G8G8GA8.
490 EA$="V10A8V8A16V10B2.V8B16V10OE8V8E8V10E8V8E8V10D16V8D16V10D16V8D16V10D.V8D6
4V10D8V8D16O3
500 CA$="E8.ER16DER16O3BR16ODR16EO3B8.OE8.ER16DER16GR16F+R16ED8C
510 AB$="A+64B2R8...G8.OD+64E2R8R32.O3B8OG8F+8
520 CB$="R4.CCR16D32E.ED4D4.DDR16O3BODR16EO3BR8
530 AC$="F+1.EF+GEF+D8
540 CC$="OE4.EERE4O3E4.EEEF+GEF+D8
550 BC$="F+8GE1RR16EEEEEE8
560 EC$="V10OD16V8D16V10E16O3B1V8B4B16V10B.V8B64V10B.V8B64V10B.V8B64V10B.V8B64V1
0B.V8B64V10B16.V8B
570 DC$="MCCM4000C8C4MCC8.M4000C4MCCM4000C8C4CCMCCM4000CMCM4000C
580 AD$="C2.R16O5C8OBA2.R16F+G8
590 BD$="O3C2.R16C8.C1
600 ED$="O3V10G2.V8G16V10G8V8G16V10G2...V8G16
610 DD$="M4000CMC4.R16CC4M4000C8.MCC2C4M4000C8.
620 CD$="OC4O5CR16OBR16AR16GAF+GAR16C4O5CR16OBR16A
630 AE$="F+2.R16F+8AG2R16B8.AR16E8
640 BE$="D2.R16D8.D2R16D8.ER16E8
650 EE$="V10B2.V8B16V10B8V8B16V10B2V8B16V10B8V8B16V10B16V8B16V10B16V8B16
660 CE$="E4O5DR16OBR16GR16GAGO5DE8OE4O5DR16OBR16G
670 DE$="R16MC4.R16CC4M4000C8.MCC2C4M4000C8.
680 AF$="B2.R16B12O5D12C12OB8.E4R16B8.A8G8
690 BF$="E2.R16E8.E2R16D8.C4
700 EF$="V10OC2.V8C16V10C8V8C16V10C2V8C16V10O3B8V8B16V10A8V8A8
710 CF$="O3F4ODR16CD8C8O3B8AB8F8.FODR16EF8E8D8F+OD8
720 AG$="B2R8.O5D8.C8.OB1
730 BG$="F+2.R16E8.D+1
740 EG$="V10OD2.V8D16V10C8V8C16V10O3B2...V8B16
750 CG$="O3B4BR16OABR16O5DDR16OB4O3B8OBO3BOBR16AB8O3AOAO3BOBO5DOB8.
760 DG$="R16MC4.R16CC4M4000C8.MCCM4000CMCM4000C8.MCCM4000CMCCCM4000CMC8C
770 AH$="O3G+64A8R32.F+8DEDF+8.E1R16GA8.
780 BH$="O3E8.D8.E8O2B8.O3D8.E8E8.D8.O2B8G8.A8.B8
790 EH$="L16V10O3B8V8BV10A8V8AV10BV8BV10G8V8GV10A8V8AV10BV8BV10B8V8BV10A8V8AV10G
V8GV10E8V8EV10F+8V8F+V10GV8G
800 CH$="O3E8E8E8E8E8E8E8C8C8C8C8C8C8C8
810 DH$="MC8.CM4000C8.MCC8.CM4000C8.MC":DH$=DH$+DH$
820 AI$="B8.G8E8O2BO3A+64B8...A8.E1
830 BI$="O3C8.O2B8.O3C8O2G8.F+8.G8G1
840 EI$="V10A8V8AV10G8V8GV10AV8AV10E8V8EV10D8V8DV10EV8EV10E4V9E4V8E4V7E4
850 CI$="D8D8C8D8G8G8F+8G8E8A8B8A16.OD32DDO3B8OC8D8
860 DI$="MC8.CM4000C8.MCC8.CM4000C8.MCC8.CM4000C8.C32C32CCMC8M4000CMC8.
870 AJ$="G+64A8R32.GR16F+R16DO2B4A8.B2R8
880 BJ$="O3D8DER16DR16DR16O2BO3DEGF+DEB8AGR16F+R16GR16EF+GABGE
890 EJ$="V10BV8BV10B32.V8B64V10BV8BV10BV8BV10BV8BV10BODEGF+DEGV8GV10F+EV8EV10DV8
DV10EV8E
900 AK$="O3CDDEEF+F+GB8AGF+A8.R8B8R2.
910 BK$="G4G4R8G8R16F+8.R8G8R2.
920 EK$="V10D8V8D8V10D8V8D8V10R8D8V8DV10D8V8DV10R8D8R2.
930 CK$="D8D8D8D8D8G8F+8D8R8B8R2.
940 DK$="MC8.MCM4000C4M4000C8CCMCM4000C8.R8C8R2.
950 AL$="F+4.EDA8GF+EG8.F+1
960 BL$="D1D1
970 EL$="V10O3B4V9B4V8B4V7B4V10B4V9B4V8B4V7B4
980 CL$="O3BBOER16DER16GR16F+DF+EDO3BODO3BBOER16DER16O3BR16ODO3B32A32GAG8.
990 DL$="C4C4C4C4MCM4000CCCCMC8CM4000C8CCMCM4000C8.
1000 PLAY A1$,B1$,C1$
1010 PLAY A2$,B2$,C2$
1020 PLAY A3$,B3$,C3$
1030 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$
1040 FOR I=0 TO 1:PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
1050 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
1060 PLAY A7$,B5$,C5$,D5$,E5$
1070 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$:NEXT
1080 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$
1090 PLAY AA$,BA$,CA$,D9$,EA$
1100 PLAY AB$,B9$,CB$,D9$,E9$
1110 PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$
1120 PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ED$
1130 PLAY AE$,BE$,CE$,DE$,EE$
1140 PLAY AF$,BF$,CF$,DE$,EF$
1150 PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$
1160 PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$
1170 PLAY AI$,BI$,CI$,DI$,EI$
1180 PLAY AJ$,BJ$,CH$,DH$,EJ$
1190 PLAY AK$,BK$,CK$,DK$,EK$
1200 PLAY AL$,BL$,CL$,DL$,EL$
1210 GOTO 1040
```

★それでは１曲，「はあ～え～がんべよ～，え～がんべさ～」塩谷町音頭のさわりでした。(栃木県塩谷郡・ATRO 17才)……【影：お返しに「きたかさっさー，ほいさっさー，ほいなー！」秋田音頭でした。】

# THE GAME MUSIC PROGRAM

## PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

# SDI"Blue Moon"
(エスディーアイ ブルー ムーン)



高橋　俊行



### はじめまして

僕は，88ＦＲで音楽を演奏させることにこっている高校２年生です。今まではＶＧＭ以外の曲をいろいろとやっていたんですけれど，このたび友人からアフターバーナーからＳＤＩまで入ったセガのＶＧＭテープを借りる機会がありまして，それでもってＳＤＩに目を付けたのであります。

なにせ，相手はYM-2151なものですから，少々手まどいました。当然，音色を高速に変更する必要もありまして，今回の作品では，マシン語にやらせています。＠０から＠20に自分の音色がわり当てられるという強者です。

そのおかげで，なんとかエコー等をかけると，本物に近い（もちろん，ムリなところはアレンジしています）ところまでこぎつけました。

### では，プログラムを打ち込んでね

これは，ＳＤＩの「Blue Moon」ですが，自分で楽譜を書きました。しかし，音源数がたりなかったので，最後のほうはアレンジにたよらざるを得ませんでした。

この曲のセールス・ポイントは，ポルタメントです。ベース音をよく聞いてください。ほら，ポルタメントがかかっているところがあるでしょう。ついでにピッチベンド風のトレモロも…。これらは，高速音色変更によって実現しました。

P.S.

この曲の制作に力を貸してくれた，川上君と柿原君と嶋田君，どうもありがとう。

**参考**

- セガのＣＤ（名前がでてこない）
- セガのマークIII＋ＦＭ音源orマスターシステムのＳＤＩ
- Beep88年１月号「最新遊戯音楽楽譜集成」
- PC-8801mkIISRテクニカルメモ
- ＦＭ音源スーパーサウンド（秀和システムトレーディング）
- ベーマガ86年３月号…テンポズレ
- ＹＫ－２先生のファンタジーゾーン(88ＳＲ版)

### GORRY先生より一言

今月はＳＤＩ特集かな？このＳＤＩも，とてもきれいにできています。テクニックのほうも，内蔵音色を直接書きかえて，＠命令でとぎれることなく音色を切り換えたり，ベースにデチューンを使ったりと，最高のデキです。リストのほうも，ＭＭＬは見やすく，16進データはちゃんとチェックサムをつけたりと，まさにＶＧＭプログラムのカガミです。

**SDI"Blue Moon"のミュージック・プログラム・リスト**

```
10 ' 1987年12月18日
20 '
30 '■■■■|||| Blue Moon (SDI Name Entry) ||||■■■■  Programed by Toshiyuki-T.
40 '
1000 '
1010 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
1020 CLEAR ,&HCBFF
1030 GOSUB *VOICE
1040 '
1050 T%=118
1060 T$="t=t%;"
1070 POKE &HE216,&HA5
1080 POKE &HE217,&H2C
1090 POKE &HE21A,&HB7
1100 CMD STOPM
1110 CMD PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1120 '
1130 CMD VOICE LFO 4,2,1,8255,-3,0,6
1140 CMD VOICE LFO 5,2,1,8255,+3,0,6
1150 CMD VOICE LFO 6,2,1,7199, 3,0,6
1160 '
1170 '-----------------------------------ﾘｽﾞﾑﾊﾟﾀｰﾝ
1180 FA$="y6,10m2000c4c4v6,0m3000ccccy6,10m2000c4r4y6,0m3000cccc"
1190 '--------------------------------------------INIT
1200 RESTORE
1210 FOR I=0 TO 5:READ I$(I):NEXT
1220 CMD PLAY I$(0),I$(1),I$(2),I$(3),I$(4),I$(5)
1230 '--------------------------------------------PLAY!
1240 'GOTO 1560
1250 'RESTORE 5360
1260 READ A$
1270 IF A$="¥" THEN 1310
1280 READ B$,C$,D$,E$
1290  CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$,FA$+FA$
1300 GOTO 1260
1310 '
1320 'RESTORE 5600
1330 READ A$
1340 IF A$="¥" THEN END
1350 READ B$,C$,D$,E$,F$
1360  CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
1370 GOTO 1330
2000 '
2010 '-----------------------------------------------------SCORES
2020 DATA "@2  q8 o5 v15 l4
```

★おれだけかなー，やっぱりそうだろうなー。中古パソコンを買うのに４時間も雪の中を歩きまわったのは。でもけっきょく通販だもんなー。(北海道札幌市・**おかこっけ14才**)……【**編**：買うときには慎重に考えるのがいいゾ。】

```
2030 DATA "@3  q8 o4 v13 14
2040 DATA "@4  q8 o4 v15 18<g>dg>dg
2050 DATA "    q8 o4     14
2060 DATA "    q8 o4     14
2070 DATA "y7,28q8116s0
2080 '
2090 'A1-4
2100 DATA "d<grrrrrrgab-8>c8
2110 DATA "b-2.rrb-a2.
2120 DATA "@4 v12o5e-2@4o4v15gb->@6f2  @4d4c4r4r4<b-4.a4.
2130 DATA "v15gv13gv9g rrv15g8v8g8 v15gv13gv9g
2140 DATA "v15e-v13e-v9e- rrv15e-8v8e-8 v15e-v13e-v9e-
2150 '
2160 'A5-8
2170 DATA "d<frrrrrr8f8>fe-d8e-8
2180 DATA "g+2.r8g+8>c8f8f4<g2.
2190 DATA "f2.>@8d2@4rc<b4rbba-g4f4d4
2200 DATA "v15fv13fv9frrrv15fv13fv9f
2210 DATA "v15dv13dv9drrrv15dv13dv9d
2220 '
2230 'A9-12
2240 DATA "d<b-rrrrrr8a8ab->c
2250 DATA "g-2.r8g-8>c8f8&f<g-2.>d4e-4<
2260 DATA "c4e-4r4r4cde-fg-4a4>e-4d4<b4>c4
2270 DATA "v15e-v13e-v9e-rrrv15e-v13e-v9e-<v15a-v13a-v9a->
2280 DATA "<v15b-v13b-v9b-rrrv15av13av9av15fv13fv9f
2290 '
2300 'A13-16
2310 DATA "drrfe-fdr8d8>116e-fe-r14d<bg
2320 DATA "f2.r8f8a-8>d8<r4f2.18rfgb>d<b
2330 DATA "d4<a-4f4c4r4r4d4r4>dc<f4r4g4
2340 DATA "v15dv13dv9d  <rrrv15bv13bv9b
2350 DATA "v15a-v13a-v9a-rrrv15gv13gv9g
2360 '
2370 'B1-4
2380 DATA "o514 d<grrrrrrr8g8ab->f8d8
2390 DATA "o418 b-2.rb-rb-4.a2.r2.
2400 DATA "o414 @4rre-8>c8<b-afgrrgf<a>
2410 DATA "o414 v15gv13gv9g 116r8v15gv8gr818v15gv13gv9g14v15gv13gv9g
2420 DATA "o414 v15e-v13e-v9e- 116r8v15e-v8e-r818v15e-v13e-v9e-14v15e-v13e-v9e-
2430 '
2440 'B5-8
2450 DATA "e-drrr8c8d8c8<brr8>c8da-g8f8
2460 DATA "a-2.ra-b->df4<g2.r2.
2470 DATA "cr<a-8>c8>@7b-8@6fc.@4 <gr8d8g8>d8<bgd
2480 DATA "v15fv13fv9frrrv15fv13fv9f
2490 DATA "v15dv13dv9drrrv15dv13dv9d
2500 '
2510 'B9-12
2520 DATA "fe-rdrr<a>cfg-a>e-
2530 DATA "g-4rg-a-b->f4f2<g-2.r2.
2540 DATA "18g-4rg-fe-<b-4>rc4rd4r4o-a>@5d-4@4f4@6d4@4
2550 DATA "v15e-v13e-v9e-rrrv15e-v13e-v9e-
2560 DATA "<v15b-v13b-v9b-rrrv15av13av9a
2570 '
2580 DATA "¥
2590 '
2600 'B13-15
2610 DATA "o6 14 d<grrr18<g>dc4<g-4  t150 v8@3o5d<b-g
2620 DATA "o4 14 e2.rrre-2.
2630 DATA "o5 14 cr<e8g8b->c<b-8g8g-rr
2640 DATA "o4 14 v15dv13dv9drrr<v15av13av9a
2650 DATA "o3 14 v15gv13gv9grrrv15g-v13g-v9g-
2660 DATA "y6,10m2000c4c4v6,0m3000ccccv6,10m1000c4r4v6,0m3000cccc"
2670 '
2680 'C1-2
2690 DATA "t150@3v818o4rfr a>rv10e-rg-rv13>dr1
2700 DATA "t150@3v1118o4erg-r>dv14r fr a>r
2710 DATA "t15018ro5v15d<b-ge-&e-a&a
2720 DATA "t15018o4s0m45000   116     rrrrde-1.
2730 DATA "t15018o3s0m45000   116     rra-a1.
2740 DATA "y7,56t15018o3s0m45000   116ef1.
2750 '
2760 'C3
2770 DATA "t70  @0v15  o4g1c4d4e-8f4.g8
2780 DATA "t70  @4v15  o4c4<b-4g8f4.
2790 DATA "t70  @4v15  o5c4<b-4g8f4.v0
2800 DATA "t70 y7,56v15s0m15000o5c4d4e-8f4.  s0m40000
2810 DATA "t70 y7,56v15s0m15000o5c4d4e-8f4.  s0m40000
2820 DATA "t70 y7,56v15s0m15000o5c4d4e-8f4.  s0m40000
2830 '
2840 'C4
2850 DATA "@3o5116v12b-&b-&b-r@0o5v15116g-e-d-<b-a-8.g-8.d-8 @4o3b>d-g-4 r4
2860 DATA "@3o6116v12f&f&fr &r &r <b-&b->r &r &r a-&a-&a-<r &r rb->r &r &r &r
2870 DATA "@3o6116v12<g-&g-&g->a-&a-&a-<r &r >d-&d-&d-r &r &r <b-&b-rr >a-&a-&a-
&a-
2880 DATA "o4116b-&b-&b->f&f&f<b-&b-   b-&b-&b->d-&d-&d- <b-&b- r b->d-&d-&d-&d-
&d-&d-&d-&d-
2890 DATA "o5116d-&d-&d-a-&a-&a-<b-&b->d-&d-&d- a-&a-&a- <b-&b- r b->d-&d-&d-&d-
&d-&d-&d-&d-
2900 DATA "o4116b-&b-&b->f&f&f<b-&b-   b-&b-&b->d-&d-&d- <b-&b- r b->d-&d-&d-&d-
&d-&d-&d-&d-
2910 '
2920 'C5
2930 DATA "@3v15 o7 d-2
2940 DATA "@4v15 o4 a 2
2950 DATA "@4v15 o3 a 2
2960 DATA "m30000o5 a-1
2970 DATA "m30000o5 f 1
2980 DATA "m30000o5 d-1
2990 '
3000 DATA "¥
8000 '
8010 ※VOICE
8020 '
8030 RESTORE 8150:LN=8160:ADR=&HCC00
8040 POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,&H0:POKE &HE13E,&HCC
8050 '
8060 SUM=0:F=-1
8070 FOR I=0 TO 15
8080   READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE ADR,A:SUM=SUM+A:ADR=ADR+1
8090 NEXT
8100 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A>&HFFF THEN A=A-&H1000:F=0
8110 IF SUM<>A THEN PRINT LN"ｷﾞｮｳ ﾆ ｴﾗｰ":BEEP:END
8120 LN=LN+10:IF F GOTO 8060
8130 RETURN
8140 '
8150 '    Voice data              for "Blue Moon"
8160 DATA E1,7B,D6,15,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,CA,79,64A
8170 DATA 19,C9,21,1D,CC,CB,03,19,7E,23,66,6F,C9,47,CC,6C,691
8180 DATA CC,91,CC,B6,CC,DB,CC,00,CD,25,CD,4A,CD,6F,CD,64,9C8
8190 DATA 7C,AE,7C,67,7D,8C,7D,A2,78,C7,78,EC,78,11,79,36,810
8200 DATA 79,5B,79,80,79,A5,79,3A,32,04,72,02,1B,1E,0B,00,48C
8210 DATA 1F,1F,DF,92,05,05,05,04,05,05,05,03,53,53,53,23,2F0
8220 DATA 00,00,00,00,F0,02,01,4A,15,00,03,00,3C,34,06,02,1CD
8230 DATA 72,22,14,00,00,9C,9F,99,99,00,00,08,08,05,05,03,332
8240 DATA 03,40,40,33,33,00,00,00,00,F0,02,01,E4,12,00,EC,3BE
8250 DATA 00,3D,06,12,62,22,1E,00,00,00,5F,59,59,59,00,08,269
8260 DATA 08,08,08,06,06,06,43,33,33,33,04,00,00,00,F0,02,1FC
8270 DATA 01,9A,10,00,ED,00,1C,73,03,01,31,1D,21,00,00,1F,2B9
8280 DATA 1F,1F,1F,05,05,05,05,03,03,03,03,73,73,73,72,04,24C
8290 DATA 04,00,00,F0,02,01,4C,1D,00,F3,00,3A,70,30,00,01,32E
8300 DATA 1D,1A,41,00,1F,1F,1F,12,07,07,07,04,00,00,00,00,100
8310 DATA 12,12,12,02,00,00,00,00,F0,02,01,78,05,00,02,00,1AA
8320 DATA 3A,70,30,00,01,1D,1A,41,00,1F,1F,1F,12,07,07,07,1D7
8330 DATA 04,00,00,00,00,13,13,13,07,00,00,00,00,F0,00,01,135
8340 DATA 80,00,0A,00,0C,3A,70,30,00,01,1D,1A,41,00,1F,1F,227
8350 DATA 1F,12,07,07,07,04,00,00,00,00,13,13,13,07,00,00,08A
8360 DATA 00,00,F0,00,01,80,00,F6,00,0A,3A,70,30,00,01,1D,369
8370 DATA 1A,41,00,1F,1F,1F,12,07,07,07,04,00,00,00,00,13,0F6
8380 DATA 13,13,07,00,00,00,00,F0,00,01,80,00,F4,00,0D,3A,2D9
8390 DATA 70,30,00,01,1D,1A,41,00,1F,1F,1F,12,07,07,07,04,1A1
8400 DATA 00,00,00,00,13,13,13,07,00,00,00,00,F0,00,01,58,189
8410 DATA 1B,F5,00,08,FF,FF,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,00,00,1712
8420 END
```

★この前本屋に行ったら，「今一番売れている雑誌」と書いてあるところにベーマガが置いてあった。よかったね編集長。(埼玉県北葛飾郡・ひみくん13才)……【影：やっぱり私の載ってる雑誌はちがうなー。今後もよろしく。】

# THE GAME MUSIC PROGRAM

## X1シリーズ＋FM音源ボード(要FM音源ドライバー)用

# SPACE HARRIER（スペース ハリアー） X68000版



## —SQUILLA/LAKE SIDE MEMORY—

内野　敦

### 内容

Yu-You大先生の担当した「SPACE HARRIER for X68000」のBGM約20曲のうち，先生おすすめの4曲の中から，さらに2曲選び，完璧に移植したものです。

では，その2曲について先生の解説をお読みください。

●SQUILLA

重圧感あふれるドラゴンの動きを，原曲に多少アレンジを加えることによって表現しました。

●LAKE SIDE MEMORY

ステレオ効果が一番よく表れています。ベーマガ・ライターの断空我先生も感動してくれた曲です。部屋を真っ暗にしてステレオで聞いてみてください。

どうですか。聞きたくなってきたでしょう。

### 使いかた

まず，**リスト1**のFM音源ドライバーを入力，打ち込み終わったなら，

**SAVEM "FM-DRIVER. Bin", &HE800, &HEDFF**

として，マシン語ファイルとしてセーブします。

そして，**リスト2**の「SQUILLA」**リスト3**の「LAKE SIDE MEMORY」を入力して，BASICのままセーブします。

ロード方法は，

**CLEAR, &HE800↵**
**LOADM"FM-DRIVER. Bin"**

とした後，**リスト2**か**リスト3**をロードしてランするだけです。

要するに，FM音源ドライバーを起動させて，**リスト2**か**3**を打ち込み，ラン！

### 作ったとき苦労した点

最初にLAKE SIDE MEMORYを作りました。そのころは，僕もまだ若かった。いかに苦労したかは以下の文をお読みください。

X68000のMMLとちがう点は，

- "<，>" が逆で ">，<" となっている。
- "P1，P2，P3" が "ℓ，r，m" である。

ぐらいだと思っていた。

「勝ったな。こんなものは，ものの1時間だぜ」

そうつぶやくと僕は音取りに取りかかった。ベーマガ87年10月号56ページのFM音源110番を参考にVIPへ数値を入れていき，「DTに6をと…」リターン・キーを押した。するとDTの値が3になったのだ。

「そ，そんなバカな」

何度試しても結果は同じ。しかたなく，FM音源ボードの取扱説明書（41ページ）を見てみると「DTの値は－3～3」ではないか。

「それでは…」ということでX68KのBASICマニュアル（121ページ）を見てみると「DT1　0～7（4～7は－3，－2，－1，0に対応します」

「でけた，でけた」

試しにできた音を聞くと「なんじゃ！」まったく別のものだった。

そうこうして考えること……時間。FM音源110番の移植の注意点でバグがあったことに気がついた（で・ば・ぐので・ば・ぐということになる）。

**AFを8で割り，余り＋1をALGORITHMに，商をFEEDBACKに入れる**

じゃないのか！（**編**：ごめんなさい。）

こうして音は完成したとさ。おっと，今度は曲作りのほうじゃないか。打ち込むこと約……（忘れた）。

「ヤッター，完成だ！」

期待に胸，腰，足，手，頭をおどらせて，[F5]キーをポン。ところがギッチョンチョン。「馬鹿にしないでよーザガザン」と叫びたくなるようなものだった。

「テンポがまるでちがうやんけ」

というわけで，X1とX68Kをアンプにつなぎ右からX1，左からX68Kの音が聞こえるようにした。うん？X68Kのほうが速い！

「どうしたものかのー」と悩むこと9秒86。

X68Kのプログラムの先頭に空ルー

**《第1表》SQUILLAのプログラムのしくみ**

| | |
|---|---|
| 100 | 初期設定 |
| 110 | メインメモリ(&HE400－)へ音色データを転送 |
| 120～ | 変数M$(0～29)にMMLデータを入れる |
| 340 | メインメモリ(&HD000－)へMMLデータを転送 |
| 350 | 演奏 |
| 360～ | 音色データ |

**《第2表》LAKE SIDE MEMORYのプログラムのしくみ**

| | |
|---|---|
| 100 | 初期設定 |
| 110 | メインメモリ(&HE400－)へ音色データを転送 |
| 120～ | 変数M$(0～11)にMMLデータを入れる |
| 290～ | メインメモリ(&HD000－)へMMLデータを転送 |
| 310 | 演奏 |
| 320～ | 音色データ |

★僕は大人になったら，編さんのようなまじめな人間になりたいです。編さん好き♡（茨城県鹿島郡・**津島治彦**14才）……【**編**：大人になるまでまたなくてもいいよ。今からなろう。**影**：どうせ私はふまじめですよー♡】

プをつけ，同時に鳴りだすように調節。これでテンポに勝った。ここで気付いたのは，「テンポの値がまるでちがうということ」です。

「さて，つぎの相手は誰だ！」「俺だ」それは音量だった。俺はＶコマンドに攻撃をしかけた。「おーっと，これはまるで，まったく，さっぱりきいてないぞー」

悩むこと１時間(割ることの60)。「きっと，ＦＭ音源ドライバーを打ちまちがえているんだな」調べ調べの１時間（分の６）。「どこもまちがっとらん」試行錯誤をくり返し，一つの結論にたどり着いた。

「Ｖコマンドの値は，まるでちがうということと，音色番号を指定した後におかんと意味がないということ。つまり，音色を変えるとＶは，デフォルト値（たぶん15）になるということ」

そうこうして，やっと完成。僕はもうろうとする意識の中で[F5]キーをポン！「う～ん，満足。まさにYu-You先生の音だ！」ところが，喜びも束の間，天災は忘れたころにやってくる。

「どーして後半のドラムがずれるんだあ」半狂乱になりながらも調べた。この事件後発見されたのが，

「ＦＭ音源ドライバーでは，Ｌ64など使えない」ということです。

「これで参るオレ様じゃねえ。ふん，たかがテンポを半分にして，音の長さを倍にするだけじゃねえか。やってやらー」

こうしてがんばること１時間。よし，と思いきや，Ｔコマンドの値を半分にしても速さは倍にならない。「これで，どうや」とテンポを直し，とうとう完成！ 本当に完成！

「本当にこんな短いプログラムで苦労したんか」とおっしゃりたいんでしょう。短いからこそ苦労したんです。いかに短く，いかに打ち込みやすくするかというところです。本当に苦労しました。

ふーっ，以下省略。

★

★

## GORRY先生より一言

これぞX68000の，そしてYu-You先生の音です！よく移植しました。ＦＭ音源ドライバーのＭＭＬはＸ68000のそれとかなりちがうので，さぞかし大変だったと思います。すぐ入力して聞くべし！

話は変わって…究極のMML「ＮＥＷ ＦＭ音源ドライバー」を今月掲載してあります。あのＸ68000のＭＭＬをすべて含み，かつ拡張したものです。ぜひ，活用してください。

評…こりゃ，楽しいぞ（影）




by ピンタゴラス

《リスト１》ＦＭ音源ドライバーのプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HE800
10 DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HE800
30 FOR I=10000 TO 10000+&H5F*10 STEP 10:CS=AD
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
70 'X1 turbo Z ﾉ ｶﾀﾊ 80,90 ｷﾞｮｳ ﾉ ' ｦ ﾄｯﾃｸﾀﾞｻｲ
80 'POKE&HED41,&HA3,&H1F
90 'POKE&HED4C,&HE,&HA0,&HED,&H79,&H3E,&H5,&HED,&H79,&HE,&HA3
100 END
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,D7,ED,21,48,EE,06,08,36,00,23,10,FB,3E,08,32,59F
10010 DATA 79,EE,ED,53,7D,EE,3E,00,32,78,EE,CD,5F,ED,21,00,6B5
10020 DATA EE,06,20,36,00,23,10,FB,F3,CD,4A,ED,3A,78,EE,21,6F4
10030 DATA F0,ED,CD,97,ED,D5,DD,E1,EB,DD,7E,00,DD,23,FE,3A,4D5
10040 DATA CA,B0,ED,FE,59,CA,68,EA,FE,4C,CA,7A,EA,FE,52,CA,4AC
10050 DATA 86,EA,FE,4F,CA,C0,EA,FE,40,CA,37,EB,FE,51,CA,DF,A15
10060 DATA EA,FE,3C,CA,F3,EA,FE,3E,CA,14,EB,FE,56,CA,DD,EB,092
10070 DATA FE,64,CA,BA,EC,FE,6C,CA,97,EC,FE,6D,CA,A1,EC,FE,410
10080 DATA 72,CA,9C,EC,FE,24,CA,B9,EB,FE,54,CA,D1,EB,D6,41,936
10090 DATA DC,CE,EC,FE,07,D4,CE,EC,47,DD,7E,00,FE,23,CA,B0,528
10100 DATA E8,FE,2B,CA,B0,E8,FE,2D,C2,B8,E8,3E,0E,C3,B2,E8,C63
10110 DATA 3E,07,80,DD,23,C3,B9,E8,78,21,D8,E9,85,6F,3E,00,4C8
10120 DATA 8C,67,56,21,40,EE,CD,A5,ED,82,08,16,28,3A,78,EE,20D
10130 DATA 82,57,08,CD,9E,E9,CD,55,E9,CD,1C,E9,4F,DD,7E,00,864
10140 DATA FE,26,3E,00,C2,EA,E8,3C,DD,23,21,30,EE,CD,8A,ED,50A
10150 DATA 21,20,EE,CD,A5,ED,F5,CD,52,EA,EB,21,00,EE,CD,7C,B51
10160 DATA ED,F1,47,3E,08,90,CD,52,EA,EB,21,10,EE,CD,7C,ED,AB4
10170 DATA DD,E5,D1,21,F0,ED,CD,7C,ED,C3,02,ED,DD,7E,00,FE,548
10180 DATA 25,CA,48,E9,CD,ED,E9,D2,33,E9,21,28,EE,CD,A5,ED,247
10190 DATA C3,3A,E9,21,60,00,4F,CD,72,EC,4F,DD,7E,00,FE,2E,69E
10200 DATA 79,C0,CB,3F,81,DD,23,C9,DD,23,CD,ED,E9,D0,21,28,9C7
10210 DATA EE,CD,A5,ED,C9,E5,21,30,EE,CD,A5,ED,E1,3D,C8,D5,8D4
10220 DATA 16,78,3A,78,EE,82,16,08,CD,9E,E9,D1,3A,7C,EE,B7,6EE
10230 DATA C8,3A,78,EE,B7,C0,3E,02,16,01,CD,9E,E9,AF,CD,9E,413
10240 DATA E9,C9,E5,21,30,EE,CD,A5,ED,E1,3D,C8,D5,3A,78,EE,3BC
10250 DATA 16,08,CD,9E,E9,D1,C9,F5,F1,06,01,C3,A0,E9,06,00,A6D
10260 DATA C5,08,01,01,07,ED,78,CB,7F,C2,A5,E9,0D,08,ED,51,3B5
10270 DATA 0C,ED,79,C1,05,CA,D6,E9,08,7A,D6,60,DA,D6,E9,E6,2DD
10280 DATA F8,FE,19,D2,D6,E9,D9,21,58,EE,85,6F,3E,00,8C,67,3B4
10290 DATA 08,CD,8A,ED,D9,08,08,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,983
10300 DATA 1C,0D,10,12,14,16,16,19,1C,0D,10,12,14,DD,7E,00,C40
10310 DATA FE,24,CA,1A,EA,D6,30,D8,FE,0A,3F,D8,4F,DD,23,DD,948
10320 DATA 7E,00,D6,30,DA,17,EA,FE,0A,D2,17,EA,47,79,87,87,25E
10330 DATA 87,81,81,80,C3,FC,E9,79,B7,C9,DD,E5,D1,13,CD,25,92C
10340 DATA EA,D5,DD,E1,C9,C5,1A,13,CD,3E,EA,DA,3C,EA,0F,0F,091
10350 DATA 0F,0F,4F,1A,13,CD,3E,EA,DA,3C,EA,B1,C1,C9,FE,30,A87
10360 DATA D8,FE,3A,DA,4D,EA,D6,07,FE,40,D2,50,EA,E6,0F,C9,623
10370 DATA 37,C9,21,00,00,C5,06,00,CB,3F,D2,5E,EA,09,CB,21,5EA
10380 DATA CB,10,B7,C2,58,EA,C1,C9,CD,ED,E9,DC,CE,EC,DD,23,532
10390 DATA 57,CD,ED,E9,CD,9E,E9,C3,39,E8,CD,1C,E9,21,28,EE,611
10400 DATA CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,1C,E9,4F,3E,08,CD,52,EA,EB,C40
10410 DATA 21,00,EE,CD,7C,ED,11,00,00,21,10,EE,CD,7C,ED,DD,B43
10420 DATA 7E,00,FE,26,3E,00,20,03,3C,DD,23,21,30,EE,CD,8A,3EA
10430 DATA ED,DD,E5,D1,21,F0,ED,CD,7C,ED,CD,82,E9,C3,02,ED,3FC
10440 DATA CD,ED,E9,DC,CE,EC,FE,09,D4,CE,EC,21,38,EE,CD,8A,72C
10450 DATA ED,3D,87,87,87,87,21,40,EE,CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,02C
10460 DATA ED,E9,DC,CE,EC,FE,09,D4,CE,EC,21,20,EE,CD,8A,ED,19E
10470 DATA C3,39,E8,21,38,EE,CD,A5,ED,3D,CC,CE,EC,21,38,EE,4FC
10480 DATA CD,8A,ED,21,40,EE,CD,A5,ED,D6,10,21,40,EE,CD,8A,391
```

★僕の友人Ｋ君は，電車の中でハンバーガーを６個も落としたうつけものです。（岩手県九戸郡・金欠病３号14才）
……【影：ちゃんと拾ったろうなー。編：他の人の迷惑ですものね。影：他の人に食べられると困るからな。】

```
10490 DATA ED,C3,39,E8,21,38,EE,CD,A5,ED,3C,FE,09,CC,CE,EC,100
10500 DATA 21,38,EE,CD,8A,ED,21,40,EE,CD,A5,ED,C6,10,21,40,11C
10510 DATA EE,CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,FE,21,3F,337
10520 DATA DC,CE,EC,26,00,6F,29,29,29,29,29,EB,2A,7A,EE,19,9FA
10530 DATA 46,3A,78,EE,FE,07,78,C2,61,EB,16,0F,F5,CD,9E,E9,4C9
10540 DATA F1,47,3A,78,EE,B7,78,C2,8C,EB,CB,77,3E,00,CA,72,47F
10550 DATA EB,3C,32,7C,EE,23,7E,16,18,CD,9E,E9,23,7E,14,CD,3B6
10560 DATA 9E,E9,23,7E,16,1B,CD,9E,E9,C3,8F,EB,23,23,23,3A,6F9
10570 DATA 78,EE,C6,20,57,23,7E,F5,CD,9E,E9,F1,D9,21,50,EE,9FE
10580 DATA CD,8A,ED,D9,3A,78,EE,C6,38,57,23,7E,CD,9E,E9,3E,42B
10590 DATA 08,82,DA,39,E8,57,C3,AA,EB,DD,2B,CD,1A,EA,67,DC,C0B
10600 DATA CE,EC,DD,2B,CD,1A,EA,6F,DC,CE,EC,22,7A,EE,C3,39,546
10610 DATA E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,32,5B,ED,C3,39,E8,CD,ED,E9,419
10620 DATA DC,CE,EC,4F,21,70,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,3A,78,0D4
10630 DATA EE,C6,78,57,08,CD,97,E9,21,50,EE,CD,A5,ED,E6,07,376
10640 DATA FE,04,DA,39,E8,F5,21,68,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,477
10650 DATA 3A,78,EE,C6,70,57,08,CD,97,E9,F1,FE,05,DA,39,E8,142
10660 DATA F5,21,60,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,3A,78,EE,C6,68,680
10670 DATA 57,08,CD,97,E9,F1,FE,07,C2,39,E8,21,58,EE,CD,A5,33C
10680 DATA ED,CD,52,EC,08,3A,78,EE,C6,60,57,08,CD,97,E9,C3,AE8
10690 DATA 39,E8,C5,F5,47,3E,7F,90,F5,3E,10,91,4F,CD,52,EA,40F
10700 DATA 4D,F1,CD,52,EA,CB,3C,CB,1D,0E,80,CD,72,EC,C1,80,063
10710 DATA C1,C9,AF,06,10,16,00,CB,25,CB,14,17,91,DA,91,EC,40A
10720 DATA CB,22,14,CB,7A,C2,8E,EC,05,C2,77,EC,7A,C9,3E,7F,96D
10730 DATA C9,81,CB,22,C3,83,EC,06,40,C3,A3,EC,06,80,C3,A3,14F
10740 DATA EC,06,C0,21,50,EE,CD,A5,ED,E6,3F,B0,08,3A,78,EE,B00
10750 DATA C6,20,57,08,CD,9E,E9,C3,39,E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,B0E
10760 DATA 08,3A,78,EE,C6,30,57,08,CD,9E,E9,C3,39,E8,3E,07,13E
10770 DATA 32,78,EE,F5,21,30,EE,AF,CD,8A,ED,F1,16,08,CD,9E,B16
10780 DATA E9,D6,01,D2,D0,EC,E1,DD,E5,D1,01,FE,FF,ED,59,03,663
10790 DATA ED,51,3E,01,FB,C9,3A,78,EE,3C,E6,07,32,78,EE,CC,A49
10800 DATA 40,ED,21,00,EE,CD,97,ED,EB,7C,B5,CA,21,ED,2B,7C,381
10810 DATA B5,C2,17,ED,CD,82,E9,EB,21,00,EE,CD,7C,ED,C3,F6,3C2
10820 DATA EC,21,10,EE,CD,97,ED,7A,B3,CA,2C,E8,42,4B,21,10,810
10830 DATA EE,11,00,00,CD,7C,ED,60,69,C3,09,ED,3E,00,FB,C9,1FE
10840 DATA 01,07,07,ED,78,FE,0A,D2,43,ED,3E,07,01,04,07,ED,088
10850 DATA 79,3E,05,ED,79,48,3E,47,ED,79,3E,1E,ED,79,C9,DD,585
10860 DATA 21,F0,ED,EB,16,08,3E,3A,DD,75,00,DD,74,01,DD,23,A6D
10870 DATA DD,23,15,C8,01,FF,FF,ED,B1,C3,68,ED,3A,78,EE,87,44F
10880 DATA 85,6F,3E,00,8C,67,73,23,72,C9,08,3A,78,EE,85,6F,B61
10890 DATA 3E,00,8C,67,08,77,C9,3A,78,EE,87,85,6F,3E,00,8C,AF9
10900 DATA 67,5E,23,56,C9,3A,78,EE,85,6F,3E,00,8C,67,7E,C9,C35
10910 DATA 21,48,EE,CD,A5,ED,B7,C2,F6,EC,DD,2B,DD,E5,D1,21,906
10920 DATA F0,ED,CD,7C,ED,3E,01,21,48,EE,CD,8A,ED,21,79,EE,33A
10930 DATA 35,CA,3C,ED,C3,F6,EC,FE,02,C2,EC,ED,5E,23,56,DD,17C
10940 DATA E5,CD,03,E8,DD,E1,3D,C0,3E,15,DD,E9,3E,05,DD,E9,6C2
10950 DATA 6E,8D,85,8D,9C,8D,9D,8D,9E,8D,9F,8D,A0,8D,A1,8D,736
10960 '==================================================
10970 '           X 1      「F M - D R I V E R」
10980 '      BY ｶﾅｶﾞﾜｹﾝ ｱﾂｷﾞﾆｼｺｳｺｳ ﾏｲｺﾝﾌﾞ  「GORRY」
10990 '==================================================
```



## 《リスト2》SQUILLAのテーマのミュージック・プログラム・リスト

```
100 CLEAR &HD000:DEFUSR=&HE800:AD=&HD000:DIM M$(29)
110 FOR I=0 TO 5:READ A$:MEM$(&HE400+I*32,30)=HEXCHR$(A$):NEXT
120 M$(0)="$E400T141@0V10O4Q8L16" :M$(9)= "@1V11O4Q6L161
130 M$(3)=         "@0V10O4Q8L161":M$(12)="@1V12O4Q6L16rY52,40
140 M$(6)=         "@0V10O4Q8L16r":M$(23)="@5V12O3Q6L16
150 M$(15)=        "@2V15O2Q8L16" :M$(18)=  "V15O3Q2L16
160 FOR I=1 TO 5:D$(I)=STRING$(4,"RR"+MID$("ABCEG",I,1))+"RR":NEXT
170 M$(1)=STRING$(3,D$(2)+"A>D<"+D$(2)+"A8"  )+D$(2)+"A>D<RRBRR>CRRC+RRDRRD+8
180 M$(2)=STRING$(3,D$(4)+"DA"  +D$(4)+"D8"  )+D$(4)+"DARRERRE-RRDRRD-RRC8:
190 M$(4)=STRING$(3,D$(5)+"FF"  +D$(5)+"F8"  )+D$(5)+"FFRRGRRG+RRARRA+RRB8>
200 M$(5)=STRING$(3,D$(3)+"<BB>"+D$(3)+"<B8>")+D$(3)+"<BB>RRCRR<BRRB-RRARRA-8:
210 M$(7)=STRING$(3,D$(4)+"DD"  +D$(4)+"D8"  )+D$(4)+"DDRRERRFRRF+RRGRRG+8
220 M$(8)=STRING$(3,D$(1)+"GG"  +D$(1)+"G8"  )+D$(1)+"GGRRARRA-RRGRRG-RRF8:
230 M$(10)=STRING$(7,"EEEEEEEEEEEEDDFF")+"EEEFFFF+F+F+GGGG+G+G+8
240 M$(11)=STRING$(7,"AAAAAAAAAAAAGGGG")+"AAAA-A-A-GGGG-G-G-FFF8:
250 M$(16)=STRING$(7,"ERRERREERREERDRDR")+"EREFRFF+RF+GRGG+G+G+8
260 M$(17)=STRING$(7,"ARRARRAARAARGRGR")+"ARAA-RA-GRGG-RG-FFF8:
270 M$(13)=M$(10):M$(14)=M$(11)
280 D$="@3CRRR@4C8RR@3CCRR@4C8@3CCC
290 M$(19)=STRING$(3,D$+"RRR@4C8R@3CCRRRCC@4C8")  :M$(21)=M$(19)
300 M$(20)=D$+"B@4C@3CA@4C@3CG@4C@3CF+@4C@3CC@4C8":M$(22)=M$(20)+":
310 M$(24)=STRING$(5,STRING$(5,"AAV10AV12")+"A")  :M$(27)=M$(24)
320 M$(25)=STRING$(2,STRING$(5,"AAV10AV12")+"A")  :M$(28)=M$(25)
330 M$(26)=           STRING$(4,"AAV10AV12")+"AAAA":M$(29)=M$(26)+":
340 FOR I=0 TO 29:A=LEN(M$(I)):MEM$(AD,A)=M$(I):AD=AD+A:NEXT
350 A=USR(&HD000):GOTO 350
360 DATA 00000000FA001240 41711B1A19001F1F 1F1F010303030102 020213131515
370 DATA 00000000FA004100 41011B1B23001F1F 1F1F070505030407 030382446445
380 DATA 00000000FA004141 0041191C28001F1F 1F1F090507040807 030383436345
390 DATA 00000000FC004040 4100051301001F1F 1F1F0F13190F4A05 0F0A167377A8
400 DATA 00000000FC004040 0000001109001F1F 1F1F000F0F0B0009 0D0B06598899
410 DATA 00000000FA003F43 3A51000000001F19 1A1F0F1010114DCA 8A0DD5A5A5A7
```

## 《リスト3》LAKE SIDE MEMORYのテーマのミュージック・プログラム・リスト

```
100 CLEAR &HD000:DEFUSR=&HE800:AD=&HD000:DIM M$(11)
110 FOR I=0 TO 5:READ A$:MEM$(&HE400+I*32,30)=HEXCHR$(A$):NEXT
120 D1$="D1&D4C4DE4.<B2.AA&A1>C1&C4<B4>CD4.
130 D2$=D1$+"<A2&ABAG&G1>"+D1$+"A2&ABAG&G1>D1&D4C4DE4.E-2.BA&A1
140 D2$=D2$+"G1&G4<F4A>E4.L2D.C4<B1A.>A.<AA-.>A-1G8F8G.F4E<G>D1D-.<A4>C.<B.A
150 M$(0)="$E400T108@0V10O4Q8L81Y48,4"+D2$+"T111L1A->FG&G&G&G:
160 M$(1)=            "@0V10O4Q8L8r"      +D2$+      "L1A->FG&G&G&G:
170 M$(2)="@2V9O5Q8L1":M$(8)="@1V10O3Q8L1r
180 M$(4)="@2V8O5Q8L1":M$(6)="@1V10O3Q8L11Y52,5
190 M$(3)=STRING$(3,  "B&BA&AA&AA1G1")+">V8E&EE&ED&D<A1>C+1C&CC&C<B&B&B&B:
200 M$(5)=STRING$(3,"G&GG-&G-F&FF1F1")+">V7C&CC&C<B&BE1E1A&AA-&A-E&E&E&E:
210 M$(7)=STRING$(3, "C&CE-&E-D&DG&G")+"F&FF&FE&E<A&A>D&DF&FC&C&C&C:
220 M$(9)=STRING$(3, "C&CE-&E-D&DG&G")+"F&FF&FE&E<A&A>D&DF&FC&C&C&C:
230 D1$="CRRRR2":D2$="4R2@3CR
240 D3$="B&B-&A&A-
250 D4$="E&E-&D&D-
260 D5$="G&G-&F&E
270 M$(10)="@3V15O3Q2L8"+STRING$(7,D1$+"@4E"+D2$)+D1$+"RRL32"+D3$+"R4"+D5$+D4$
280 M$(11)="L8R"          +STRING$(9,D1$+"@4C"+D2$)+D1$+"@4C4R2@3RR:@5O3Q8L12
290 FOR I=0 TO 11:A=LEN(M$(I)):MEM$(AD,A)=M$(I):AD=AD+A :NEXT
300 FOR I=0 TO 71:MEM$(AD,12)="V12AV9AV8AR4"    :AD=AD+12:NEXT:MEM$(AD,1)=":
310 A=USR(&HD000):END
320 DATA 00C39E02FC224C42 4441222800029F9F 5E94080887870000 0500A0A08685
330 DATA 00C38302C4224131 5100231E00001F1E 1E1E000083830000 020203032535
340 DATA 00C38302C7223231 5251060006001F1E 1E1E050285820402 040244254625
350 DATA 00000000FC004040 4100001407001F1F 1F1F0013140F400D 0A0D04947999
360 DATA 00000000FC004F40 0000001403001F1F 1F1F0012120F000F 0A0F06A97889
370 DATA 00000000FA003F43 3A51000000001F19 1A1F0F1010114DCA 8A0DD5A5A5A7
```

★MSX用「カエルの歌」のプログラム……10　PLAY "V15CDEFEDCREFGAGFERCRCRCRCRCDEFEDCR" ⏎（青森市・あなも〜13才）……【影：カエルが鳴くから今月のOFおしまい。】

# あくせすROOM

## THE BEST PROGRAMER!

**編**：今月は，X１用「世界最恐の女」を作った平光利浩さんです。

**編**：ずいぶん変わったタイトルですが，ゲーム・アイデアはどうやって思いついたのですか？

**平光**：最近はやりのゲームに，よくキャラを拡大したデカキャラが登場しますよね。それを見ていて，X１でデカキャラを使ったアクション・ゲームを作ってみたくなって，作ったのがこの作品です。

**編**：アクション・ゲームといっても幅広い分野がありますが，なぜカンフー・ゲームになったんですか？

**平光**：つねにゲーム・アイデアはいくつか持っているのですが，そのアイデアに手を加えたり，削ったりしていくうちにこのゲームになりました。

**編**：Dr.Dがいつも言っているように，ゲームはゲーム・アイデアが命なんですね。

**平光**：そうですね。おもしろいアイデアがうかべば，プログラムを組むのも比較的スムーズに進むでしょう。このプログラムも製作には４日ぐらいしかかけていないんですよ。

**編**：エー！４日しかかかっていないんですか？

**平光**：手のこんでいるのは，パンチ，とキックのキャラクターを２種類用意して，それぞれスピードに変化をつけることでリアリティあふれた動きをさせているところです。

**編**：最後に，これからベーマガに投稿しようとしている人達にアドバイスをお願いします。

**平光**：やはり，一番大切なのはゲーム・アイデアだと思います。ゲーム・アイデアは何度も練り直す必要があると思います。また，まず自分がやってみておもしろいものを投稿するということです。友達なんかにやってもらって，プログラムを改良するのもいいと思います。

**編**：みなさんからのオリジナリティあふれる投稿ゲームがたくさん送られてくるのを待ってます!!

## 読者のあくせすコーナー




○５月からＬⅢマーク５ユーザーによるマイコンクラブを開始したいと思います。ＬⅢマーク５ユーザーなら誰でも参加できます。多くの人の参加を待っています。（〒297 千葉県茂原市真名107-305・**酒田経史**）

○「SEGA USERS CLUB」では随時会員を募集しています。主にセガ・ユーザー対象ですが，セガに興味を持っている人ならＯＫ！詳しいことは60円切手を同封のうえ下の住所まで。
（〒594 大阪府和泉市池上町707-12 岸方「SEGA USERS CLUB」）

## 明日のSTAR PROGRAMER

「スキースーパージャンプ」
（埼玉県志木市・**田中　勲**）

「がんばれ郵便屋さん！」
（山口県防府市・**重枝賢史**）

「北斗の謙一郎II」
（北海道留萌市・**吉本直也**）

「アポロ18ＧＯ！」
（神奈川県平塚市・**和田善明**）

「ＰＢ-ＴＯＰ　ＧＵＮ」
（栃木県那須郡・**益子清治**）

## 投稿ありがとう!!

嶋倉一朗／内野　敦／酒田経史／近藤拓也／舛森康裕／高橋俊行／長島雄二／竹内更太郎／三島知人／寺井　章／遠藤高志／中村秋久／ミトッチ／長谷川政博／鈴木剛志／森　哲也／門田暁人／カリット／タツヒロ／神谷成導／藤本　聡／岡　健二／小松賢治／吉本直也／高橋昌弘／佐藤勝吉／戸田敏貴／市山真治／今井孝志／住田永司／高田清一／鵜坂智則／ＭＳＳ／ＹＭＡ／西　敬史／松久正幸／和田善明／ＢＥＬＰＨＡ／山下達雄／浜田麻里／米山雅史／水船博一／平光利治／伊澤貴弘／関　武司／吉川　章／佐藤雅哉／斉藤正美／遠藤克之／田村和広／星合健二／畛　正義／清野智弘／竹内　守／深谷　崇／鎌田純行／青山尊士／渡辺博／飛峪龍一／木村邦彦／川手大地／ＺＯＮＧＭＡＮ／青木泰之／初心者でがんす。／高野幸寿／バリＹｕ／羽柴宏之／田篠昭洋／未冨　悟／秋田谷洋／午丸　豪／はすらーすうとし／田中　勲／高崎　晃／細川摶史／高橋陽彦／重枝賢史／深谷　崇／朝海雄甚／木下　信／中川原　剛／甲斐　亮／高橋一人／物集孝一郎／志水和也／まき・ろうえる／ＳＴＵＩＤＯ　Ｏ／ダイコーン／ＯＮＯＮＡＭＩ／平川裕二／松田師明／佐々木将一／ルジャナ・パディー／川端豊彦／内村光智／村上義仁／遠藤晃暢／ＪＥＤ／滝瓜智久／五十嵐文彦／中立貴寿／久保山隆志／石田武志／渕田信一／木村成宏／益子清治／STILL THE NIGHT／竹治秀敏／佐藤正弘／宮崎智也／阿久津　清／三田英充／薗田直樹／神戸　裕／松田　元／１年Ｅ組／佐井川泰治／梅沢寿英／上西隆仁＆松尾浩志／ＦＩＲＥ ＭＡＸ／楠元英樹／花村登志夫／橋本勇気／福井豊幸／山内正之／常山　明／馬場周二／NIKOCHAN"GG"／山本弥／佐井川泰治／大久保　徹／藤本広幸／松本達也／伴　亮一／ＳＡＫＡＮＡ／田中政行／柴田　弘／木村淳一／鈴木　浩／伊藤直広／小崎浩太／大浦　学／光地勝克／まてりある／大滝剛徳／古井雅彦／岩瀬伯友／SIXEIGHT／熊谷　剛／宮崎英和／中山　享／谷岡秀喜／$H_2SO_4$／内田　隆／Fai／新舘大助／強力秀幸／黒川　孝／杏子

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんね。これからもどしどし投稿してくださいネ。

マイコンスーパーソフトコーナー

# SUPER soft CORNER

このコーナーは，ビデオゲームやパソコン・ゲームなど，「スーパー・ソフト」といえるすぐれたゲームソフトを紹介しているページです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」などの人気コーナーをはじめ，新作のすぐれたゲームを紹介する「特選パソコン・ゲーム」「スーパーソフト・ニュース」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

ニンジャ・ウォーリアーズ ©TAITO CORP.




CONTENTS

## SUPER SOFT NEWS



## ビデオゲーム・コーナー



## チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム



## 特選パソコン・ゲーム



## 河野 光のナムコット情報局



## チャレンジ！X68000


T&ESOFT®
HYDLI
5th ANNIVERSARY
MSX MEGA ROM
(RAM 16K) 4MROM
MSX2 MEGA ROM
(VRAM 128K) 4MROM
PC-8801mkIISR (FA,MA,VA)
2DRIVE ONLY
5"2D・2PIECES
¥7,800
ON SALE!
AHOOOM
GGO
GHOO
CRACK
MSX2
▲FOREST TOWN
PC-8801mkIISR
▲HOLY SHRINE
MSX
▲MAGICIAN HOUSE
TREASURE
SLIME & MANTRAP
WATER CASTLE
KING'S ROOM
SOLDIER



DE FINISH!!
ONE NIGHT. A HUGE PILLEN OF FLAMES SHOT UP WITH A WMBLING
THE GROUND. BUT THE NIGHT PASSED QUIETLTY ....
THE NEXT DAY. A STRONGE DOOR APPEARED IN THE WIDDLE OF TH
FAIRYLAND. THE PEOPLE GOING THOUGH THE DOOR ARE THROW A FAN
TAKING THE SITIATION SEIOUS. THE MOUK ORDEED A YOUNG MAN TO
FIND OUT THE CAUSE OF THE UNUSUAL SITUATION.
FAIRLY LAND
GOLEB
VALVAL & STIRGE
VAMPIRE
DARK EYES
WHANGG
WHOWA
GHOST
MAD DRAGON
YOU
OLDMAN
GRAVE YARD
Active Role Playing Game
THE SPACE MEMORIES
© 1987 T&E SOFT

創立5周年記念作品

# ヴィシュヌ銀河は君の手に。

待望のPC98版ディーヴァが本格シミュレーションで新登場!!

▼人工知能艦隊戦



★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長(指揮官)に任命可能。



▲3D表示による惑星戦



▲戦略を練るメインスクリーン。

SPACE SIMULATION WAR DAIVA

## LIGHT OF KARI YUGA
# カリ・ユガの光輝
## STORY7・終章

PC-9801 VM/VX…… 5″2HD ……… ¥7,800
UV/UX…3.5″2HD ……… ¥7,800

# 絶賛発売中!!



## 7機種好評発売中

- PC-8801mkIISR STORY1 ウリトラの炎 5 2D・2枚 ¥7,800
- FM77AV STORY2 トゥルカーの記憶 3.5 2D・2枚 ¥7,800
- X1 STORY3 ニルヴァーナの試練 5 2D・2枚 ¥7,800
- MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800
- MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5 2DD ¥7,800
- Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 東芝EMIより発売 ¥5,500



# スタッフ募集!!

㈱ティーアンドイーソフトでは、意欲にあふれ、パソコン業界をリードできる人材を募集しています。もちろん、パソコンが好きな方です。

■グラフィックデザイナー………(アルバイト)若干名
●パソコンゲームのグラフィック作成。
■サウンドクリエーター(アルバイト& 正社員)若干名
●パソコンゲームのBGM作曲、編曲。
★詳細はお電話で、担当/河津(かわづ)まで。☎052-773-7770

創立5周年記念作品



▲臨場感を盛りあげる迫力のアニメシーン

# SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

© 1987 T&E SOFT

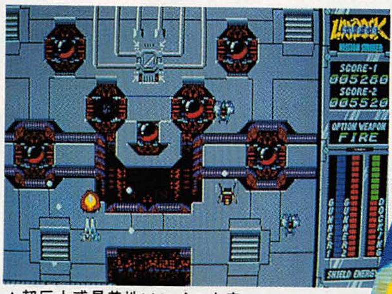
## X1スーパーレイドック

5"2D・2枚組 〈1ドライブ作動可〉 ¥6,800

## 絶賛発売中!!



▲ギルセンフロントベース



▲超巨大惑星基地ソレイユ上空



▲惑星ゾンデ上空

★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(もちろん1人でもプレイ可能)
★パイロットとコ・パイロットの交替OK！合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)となります。
★オプションウエポンは11種類。ゲーム中にコ・パイロットの操作により、任意のオプションウエポンに変更可。このオプションウエポンは1人プレイ時でも使用可能。
★シールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーを採用。2機の合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。そして、このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加。
★ネオ・ストーミーガンナーは、スピードを3段階に調節可能。
★ステージ数は14。高速スクロールステージあり。
★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現(X1 turboのハイレゾリューションにも対応)。オープニング、エンディングはもちろん、各種アニメーションを挿入。
★BGMはPSGをフルに使いきった16曲。そしてFM音源対応の、高感度ステレオサウンド。
★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
★当然ジョイスティックにも対応。

更に S・U・P・E・R

# 最強のCGツール。

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5"2DD・¥6,800 好評発売中!!

## ピクセル3 PIXEL 3

MSX2用CG製作ツールボックス

© 1987 T&E SOFT

### ピクセル2がグレイドアップして新登場――!!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)。スプライトエディターパターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。



●MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.16ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.16 請求券 ベーマガ3月号

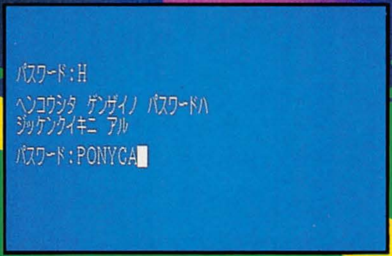
'88総合カタログ 請求券 ベーマガ3月号


HACKER™
ハッカー
メイン・コンピュータへ
侵入開始!!
HACKER
シミュレーション+アドベンチャー+ミステリーで興奮度120%の面白さ!
グラフィッはオリジナル版以上の美しさ!
FM音源 対応(PC-8801mkⅡSRシリーズ)
アメリカ・オリジナル版のゲーム性を完ぺきに移植!
2月5日発売
PC-8801mkⅡSRシリーズ
5"2D ¥6,800 M68R5519
MEGA ROM MSX2 要メインRAM64KB VRAM128KB以上
¥5,800 R58Y5519
© Activision, Inc. MSXはアスキーの商標です メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです
PONY CANYON

# キミに解けるかこのナゾ!

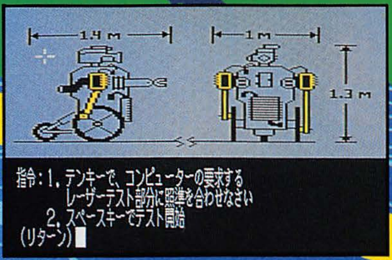
## STORY

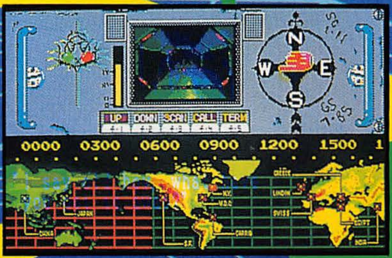
コンピュータ好きの青年（ハッカー）が、自分のパソコンを使って巨大企業“MAGMA社”のメイン・コンピュータに侵入した。そして、おそるべき世界征服の陰謀“マグマ・プロジェクト”が進行中であることを知ってしまった！世界中に張り巡らされたMAGMA社の地下トンネルと、地下トンネル専用ロボット“SRU”を使って陰謀の証拠を集め、FBIに知らせるのだ。




まずMAGMA社のメイン・コンピュータにログオンする。メッセージにはパスワードのヒントが隠されているかも……。

これが地下トンネル専用ロボット“SRU”だ。自分でパソコンでこれを操作して、陰謀の証拠集めをするのだ。しかし、地下トンネルを移動していて探知衛星に発見されると、セキュリティ・チェックのため、何回かパスワードの入力を求められるぞ。

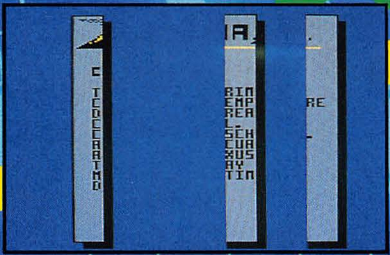



“SRU”が始動すると、“SRU”操作画面に変わる。下の世界地図上で地名のあるところは、“SRU”が地上に出て、陰謀の証拠を持つ各国のスパイとコンタクトがとれる。ただし、地下トンネルは迷路になっていて、カンタンに行きたいと思ったところへ行けるとは限らない。




地上でスパイとコンタクトがとれても、そのスパイはその国の言葉でしか話せない。しかも、証拠をお金以外の品物との交換でないと渡してくれないこともあるのだ。そのために、キミは世界各国の美術品などを購入しておかなければならない。



陰謀の証拠を集めるたびに、書類が完成していく。全ての証拠を集めたら、ワシントンのFBI本部へ直行だ！

● 写真はPC-8801mkII SRのものです

## 合計400名に ハッカー・グッズ・プレゼント

期間中“ハッカー”をお買い上げの方に、抽選でステキな賞品が当たります。マニュアル下の マークを切り取り、パッケージに同封されたアンケートハガキを貼ってご応募ください。

- ● 賞品：抽選で100名に、データ機能付き電卓
  抽選で300名に、データ・ファイル・メモ
- ● 発表：賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
- ● 期間：2月5日～2月末日（当日の消印有効）
- ● 対象商品：ポニーキャニオン“ハッカー”全種（PC-8801mkII SRシリーズ、MSX2）

PONY CANYON INC.


Ultima IV
ウルティマ
究極のRPG
Quest of the Avatar
震度GO!の爆発大ヒット! MSX 2
3.5"2DD (L118Y5551) 3枚組¥11,800
1-PONYCA 300G
F:0299 G:0200
>West
>Quit and save...
134 moves!
キャラクタディスクを
ドライブAにいれて
[ESC]キーをおしてください
WIND: WEST
ロード・ブリティッシュから終了認定書がもらえる!
最終画面とあなたが一緒に写った
写真を下記まで送ってください。
もれなく終了認定証を差し上げ
ます。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
(株)ポニーキャニオン PONYCA事業部
発売中機種
PC-9801シリーズ
5"2HD F98F5551 2枚組 ¥9,800
5"2DD M98F5551 3枚組 ¥9,800
3.5"2HD L118F5551 2枚組 ¥11,800
(384KB以上のRAMと、第二水準漢字ROMが必要)
PC-8801mkⅡSRシリーズ
5"2D M98R5551 5枚組 ¥9,800
X1/C/turboシリーズ
5"2D M98J5551 4枚組 ¥9,800
FM7/77シリーズ
5"2D M98M5551 5枚組 ¥9,800
3.5"2D L118M5551 5枚組 ¥11,800
TM & ©Richard Garrott/Origin Systems Inc.
PONY CANYON
PONY CANYON INC.

# BEACH-HEAD

## ビーチ・ヘッド

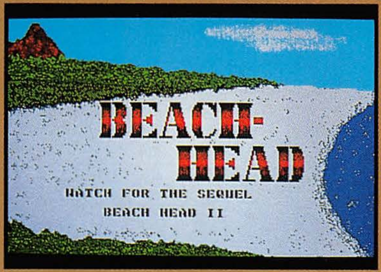
**2月5日発売**




ビーチヘッドは異なった技能を要求されるマルチスクリーンのアクションゲームです。プレイヤーはゲームを進行させるに従って、次々と新しい戦局に挑戦します。海峡の渡航、敵の飛行部隊、敵艦船からの砲撃、難攻不落の敵の守備隊と巨大な要塞。戦時におけるさまざまなシーンを体験することができます。

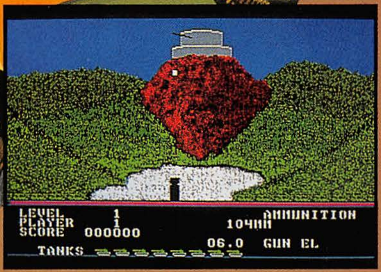
戦闘が終わって安らぎがおとずれた時、あなたは限りない喜びと満足感にみたされるでしょう。

PC-8801シリーズ
(PC-88VA対応)
M68C5401 ¥6,800









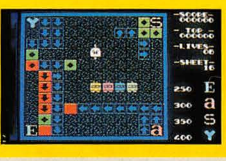

# SKOOTER

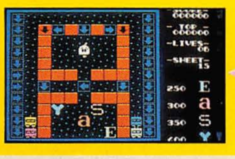
## スクーター

**コミカルで、しかも手強いパズルゲームだっ!**

スクーターを操作して1ステージに4つあるアイテムを集めれば1面クリア。だけどアイテムのまわりには色々な障害物(障害のブロックは、壊せるもの、壊せないもの、一定の方向にしか進めないものなどがある)やおじゃまロボットなどがいるのだ。5面クリアでフツー、10面クリアで天才、全16面クリアでガイ吉と言ってしまおう。

MSX2(メインRAM64KB) R49X5402 ¥4,900




# DAWN PATROL

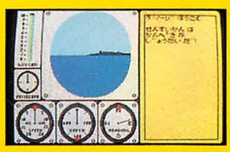
## ドーンパトロール

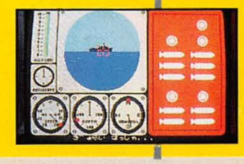
アクションタイプのシミュレーションゲーム。プレーヤーは潜水艦の艦長として潜水艦のシミュレーションに挑む。

舞台は地中海。イギリス軍のT級潜水艦ビオウルフの艦長としてドイツ軍、イタリア軍と戦う。艦長(プレーヤー)には「北緯23度6分、東経15度23分を航行中の敵艦隊を撃沈せよ」とか「南緯8度2分、西経0度4分にいるスパイをピックアップして北緯11度0分、東経18度43分へ護送せよ」とかの司令を次々に与えられる。もちろん、それをクリアするためには潜水艦をうまくコントロールできなければならないが…。

MSX2(メインRAM64KB) R49X5403 ¥4,900

**3月5日発売**



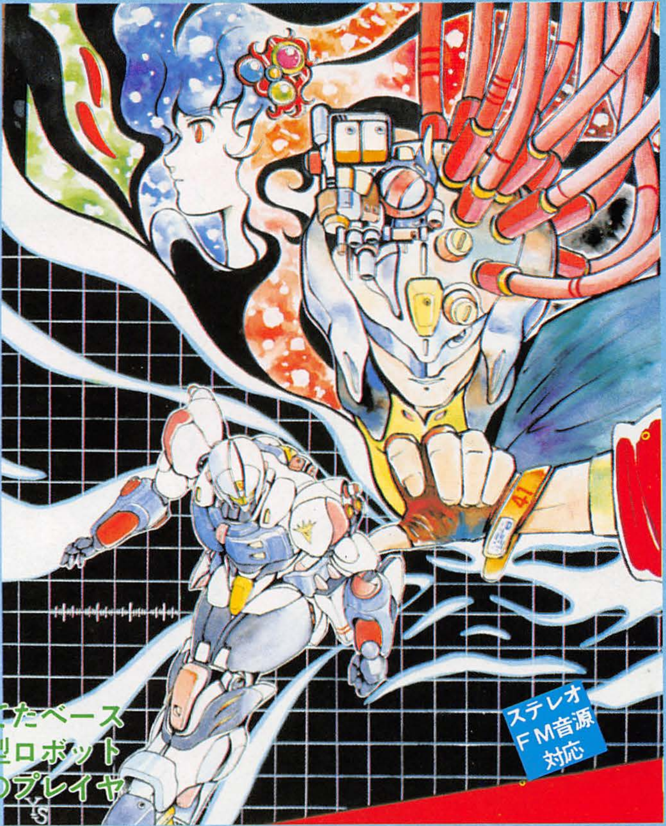


販売元/株式会社ポニーキャニオン販売　札幌支店/011-232-5151　仙台支店/0222-61-1741　大阪支店/06-541-1971　広島支店/082-243-2915　東京支店/03-221-3271　名古屋支店/052-562-0111　福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/03-667-3741

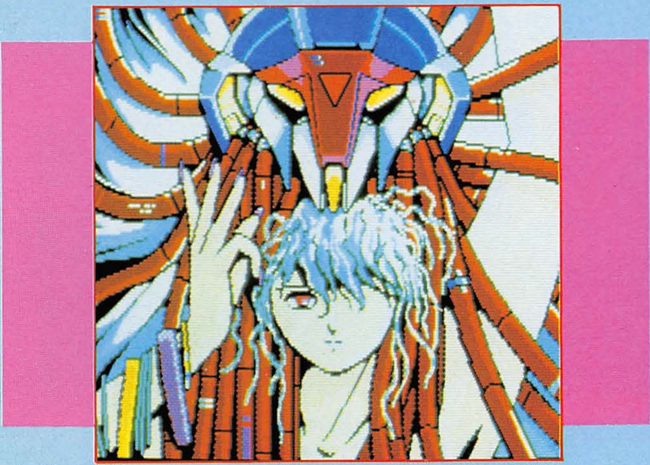
# PLAJATOR プラジェータ
## マルスへの挑戦

# 3月中旬発売予定

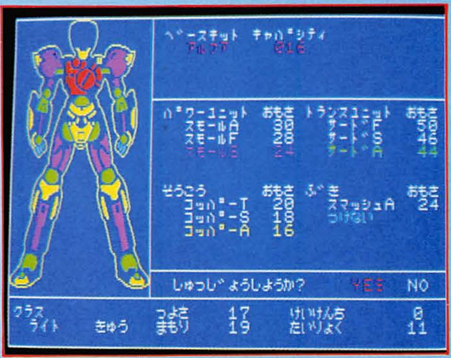
■PC-8801FA/MA、
PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
（V2モード）2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組……¥7,800
■X1turbo/Ⅱ/Ⅲ/Z（FM音源対応）
5インチディスク版3枚組（2ドライブ専用）
……………………………………¥7,800




『プラジェータ』とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。



⬆わずか14才にして、グランドチャンピオンになった少女・マルス。果してきみはマルスを破ることができるか!?



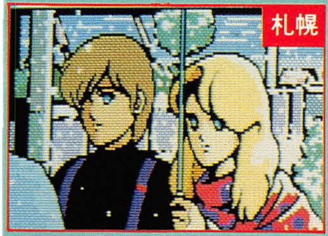

⬆パーツ・セレクトモード。試合前に各パーツをセレクトし、きみのプラジェータに装備。「パワー」は、攻撃力、「そうこう」は、防御力、「トランス」は、すばやさ、「ぶき」は、武器攻撃にそれぞれ対応します。いかに敵にあったパーツセレクトをするかが重要なのだ。

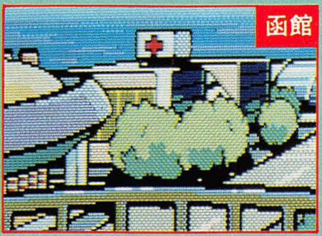
●スタッフ●
プログラム
茂木健一
シナリオ
スーパーソニック
高橋昌也
グラフィック
佐山善則
真島真太郎
正木範和
サンクス
Mプラン
音楽
すぎやまこういち

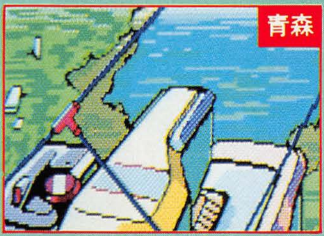


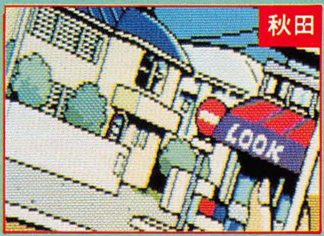
迫真のバトリングモード！バトルシーンは完全アニメーション・アクション！個性的な動きの巨大キャラがなんと20種以上登場！勝利のカギは相手の動きを見切ることだ！

# チャンピオンを目指して日本全国を転戦だ!!



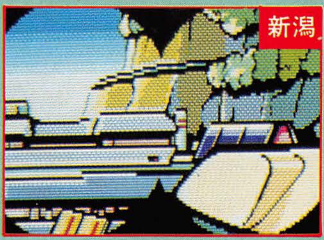







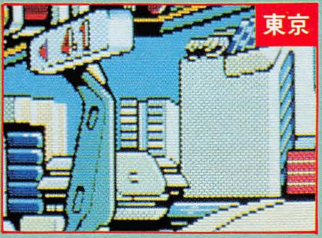


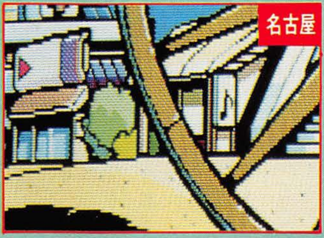
きみが最初に参加するのはライト級からだ。ライト級・ミドル級・ヘビー級・無差別級と全階級を制覇して、はじめて、グランドチャンピオンマルスに挑戦できるのだ。

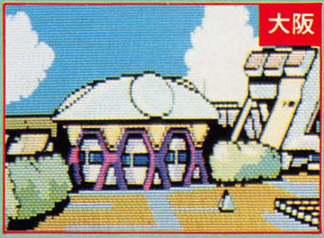


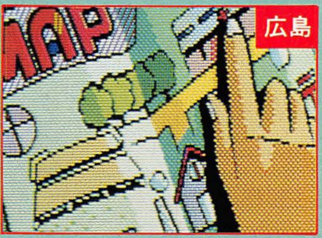


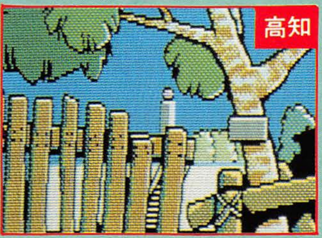




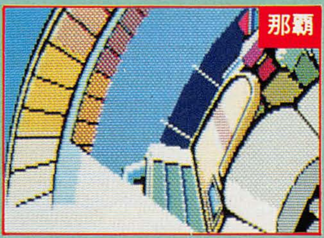



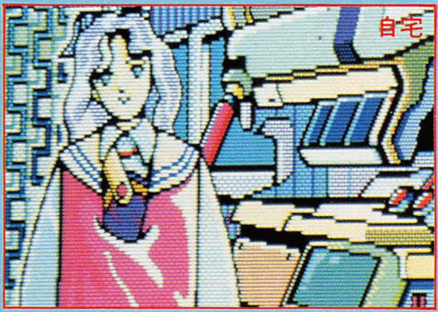









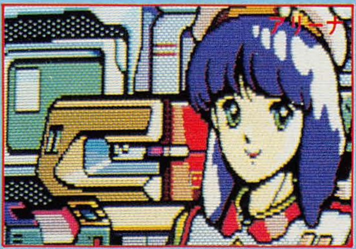




↑かわいい妹が待っているぞ。ここでは無料で体力を回復できるし、バトルの練習をすることができる。

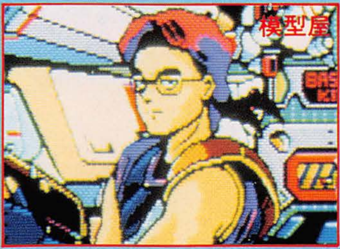
## バトリングに勝てば、賞金がもらえる。パワーアップパーツを買いそろえていけば、きみのプラジェータはどんどん強くなる!!



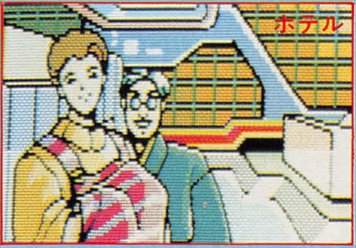

←各都市にある旅行センター。旅行は電車か飛行機で行なう。当然、遠くへ行くと料金も高くなる。




↑バトリングはここで行なわれる。勝てば賞金。負けても各都市の名産物がもらえる。ちなみに秋田はキリタンポだ。うれしいぜ！




→素体（ベース）に組み込むオプションパーツを売っている。各都市によって売ってるパーツや値段が違う。きみは夢のパーツを手に入れることができるか？




↑ホテルも自宅と同じく、宿泊して体力の回復をはかることができる。温泉にでも入って、のんびりと戦いの疲れをいやそう。




←試合に負けると、きみの体力や精神力は消耗する。料金は高いが、アスレチックセンターでは、一発で回復することができる。

- ●完全アニメーションで繰り広げられる衝撃のバトリングモード！
- ●それぞれ得意攻撃をひっさげた個性的なライバルが20機以上登場！
- ●プロのライターによる秀逸ストーリー展開！衝撃のエンディングをきみは直視できるか!?
- ●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるポップ感覚のオリジナル音楽全22曲以上！



夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム
DRAGON QUEST II
ドラゴン クエストII
悪霊(あくりょう)の神々(かみがみ)
スタッフ
●モンスターデザイン・鳥山明
●シナリオ・堀井雄二
●音楽・すぎやまこういち
●プログラム・㈱チュンソフト
●企画制作・㈱エニックス
これらの画面写真は MS X1用のものです。
コマ
G 99
▶はなす
つよさ どうぐ
そうび しらべる
はい
いいえ
*「たびびとの やどに ようこそ。
ひとばん 6ゴールドですが
おとまりに なりますか?
●ローレシアの王子(キミ)●
キミはローレシアの王子、
勇しい熱血の戦士だ。
なまえ LV HP MP
えにくす 33 143 0
アーサー 31 68 58
あきな 25 62 156
えにくす
▶たたかう
にげる
ぼうぎょ
どうぐ
しにがみ - 4ひき
なまえ LV HP MP
えにくす 12 63 0
アーサー 10 47 38
あきな 6 39 48
えにくす
▶たたかう
にげる
ぼうぎょ
どうぐ
リザードフライ - 1ひき
マンドリル - 2ひき
なまえ LV HP MP
だ〜い 21 101 0
トンヌラ 19 79 68
サマンサ 15 75 86
だ〜い
▶たたかう
にげる
ぼうぎょ
どうぐ
バブーン - 4ひき
●ムーンブルクの王女●
かわいい顔をしているが、王女は一流の呪文の使い手だ。
●サマルトリアの王子●
戦士でもあり、呪文も使える頼しいやつだ。
新たなる舞台ロー
MSX MEGA ROM 2メガROM
(RAM16K以上)¥6,800
MSX2専用近日発売


■なんと、マップの広さは前作（ドラゴンクエストⅠ）の4倍！
7つの町、6つの城、6つのどうくつ、12のほこら、そして新たに5つの塔。これは冒険のしがいがあるぞ！
■22種類の呪文、80種以上のモンスター、200人以上の登場人物との会話、60以上のアイテム、そして新しいナゾがいっぱい！
■前作同様、復活の呪文を唱えれば、前回終ったところからの続きができるぞ。
レシアから出発する壮大な大冒険ロマン!!
絶賛好評発売中！
オリジナルゲーム大募集
あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。
詳しくは、担当・矢作迄 TEL(03)366-4345
販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ヒーローコミックアドベンチャー

# ウイングマン スペシャル

## さらば夢戦士

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組……¥7,800






●おもしろAVGを追求した新機能満載●

★リヤカーモード　健太がアオイさんとミクちゃんを乗せたリヤカーを引きながら、文字入力してくれる　あんまり考え込むと健太は滝のような汗を流し、ハアハア…!さらに待たせると○○○　大爆笑ものだ

★細部まで指定できるアオイさんの「なんですか?」モード
君のわからない物（所）を指定すれば、なんでも教えてくれる　細かな所まで指定できて大変便利なモードだ。

★持ち物モード　現在の持ち物をわかりやすいグラフィックで表示「今、何を持ってたっけ?」なんて考える必要一切なし!

**ウイングマンそしてその仲間達!! 君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!**

シナリオ・イラスト/樋村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

# GANDHARA

カンターラ

## （仏陀の聖戦）

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)……¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……¥7,800

■FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組……¥7,800

MSX2専用ディスク版
PC-98シリーズ
3月中旬発売予定




■敵キャラクタは100種類以上!

■今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。

■世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。

■広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。

■音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。

**フル画面フルカラースクロールロールプレイングゲーム**

# ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

■PC-8801FA/MA

■PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……¥7,800

■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……¥7,800

■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800

■FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……¥7,800

●アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。

●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。

●トレーニングモード、トーナメントモードの2構成・全72ホール!
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。

●音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。

●世界トッププロの座は自分の手でつかめ!
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。






**究極のリアリティをまとい、今、ゴルフが面白い。**

# 新感覚ファンタジーシミュレーションゲーム







肉体を持たぬ一つの精神体があった。
長い間、空間を漂い続けた精神体は一つの世界にたどり着いた。
「ハイバーニア」は「風・火・水・地」の４つの力が支配する世界。平たい皿のような形をした巨大なる「大地」。２つの月が、そして太陽がその周囲をかけ巡る。
「ハイバーニア」は魔術や精霊といった神秘的なものが存在する聖地。そこには様々な人々が生活をしている。
「ハイバーニア」にたどり着いた精神体に異変が起こった。精神体は「ハイバーニア」の支配する４つの力によって、４つに引き裂かれてしまったのだ。精神体はその姿を再び回復するため、４人の民の助けを借りることにした。
風の民、火の民、水の民、地の民に……。
４つに分裂した精神体は４人の民の潜在意識へと入り込み、個々の資質を糧に、その姿を回復させようと試みた。そして、それは４人を冒険へと旅立たせるのであった。
４人が冒険により得る経験はなにを意味するのか？
精神体は４人の民に何を求めているのだろうか？

水の民　地の民

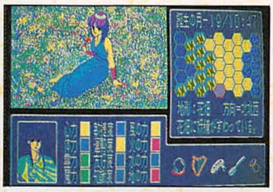


火の民　風の民

## ハイバーニア

- 四季により変化するマップ
- マップの数約106,000ＨＥＸ
- 地形の種類約150
- アイテム数約130
- ４つに分かれたステージ
- 12のパラメータ
- ４つのゲームシナリオ
- 時間、季節や環境に対する変化
- ＦＭ音源対の音楽約50曲
- ファンクションキーとテンキーによる簡単操作
- イベントに対する柔軟性





PC-8801SR以降（V2モード使用）
5"2大容量490Kフォーマット2枚組…定価8,800円

PC-9801シリーズ…予価8,800円
X1シリーズ……………移植決定

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移殖者募集 アルバイト可

**HEART SOFT**


ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071㈹


〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

# プロ野球 ファン! FAN テレネットスタジアム

アクションゲームはテレネット

プレイボール
**好評発売中!!**

**この機能を見逃すな!**

**迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。**
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目!
(ハイ・プレセンスなスタジアム・イフェクト)



スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

## 極めて、プロフェッショナル

# MVP
## Major Visual Power

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ!



操作性を重視したリアルな試合画面。

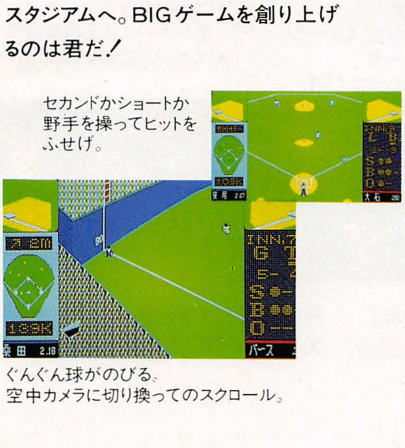
### 華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。

### 機能充実。プレイヤーを操れ!

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ! ■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

セカンドかショートか野手を操ってヒットをふせげ。



ぐんぐん球がのびる。
空中カメラに切り換ってのスクロール。



■PC-8801mkIIR/H/VA(5 2D 2枚組) ¥8,800
■PC-9801シリーズ(5 2DD・3.5 2DD 2枚組)
(5 2HDは1枚) ¥8,800
■X1ターボシリーズ(5 2D 2枚組) ¥8,800
■FM77AVシリーズ(3.5 2D 2枚組) ¥8,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800

※2ドライブ専用(5" 2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボ MODEL 10は動作しません。
※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。



ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス
■アクション・ゲームを超えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
デカキャラORG
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け!
アクションゲームはテレネット
好評発売中!!
宇宙救世主
アンドロギュヌス
誕生!
"ANDROGYNUS"
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ?
「人間?それとも機械?」「女性?それとも男性?」
「悪漢?それとも救世主?」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星"ウルド"ヲ破壊セヨ」。
"アンドロギュヌス"よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。
マルス
悪漢?救世主?われらがマルス誕生! 感動のビジュアルシーン。
SHOCK 1st! 目先すウルド星の核は近い。
驚くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか?
テレネット・エクスプレス
ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ!
第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。一次募集は締切しましたが、現在でも多くの入会希望の声がきかれますため、今後は随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800 ■MSX 2 2メガROM ¥7,800
※付記のない画面はPC-8801mKIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03-268-1159
資料請求券 BASICマガジン ③

# 将軍

**dexter soft**

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。 ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

## シミュレーションゲーム
# SHOGUN

**ND-07MR** MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

**定価7,800円**

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II 共用

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSX はアスキーの商標です。

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく……。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。



現在、開発中の画面写真です。

**dexter**
Designers & Experts Computer Software

**日本デクスタ株式会社** 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。




# 古代ケルト族と、ライトマスターの謎を探れ。

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるがが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！



**ND-08MR** MSX2 MEGA ROM

MSX 2 専用（メガROM版）16KB

**定価6,800円**

**近日発売予定**

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSXは、アスキーの商標です。


**dexter 日本デクスタ株式会社** 〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

Designers & Experts Computer Software


●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!



## イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え，見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け，人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は，魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり，二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが，この暗黒の世界を救うためカイとギルは，女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に，何としても塔を脱出しなければならない。

PC-8801(SR以降)5″2D版
**絶賛好評発売中!**

SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線、1200/300bps, N81×N
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは
GUESTです。

### ●コンテニュー機能とは

ゲーム終了時にパスワードが表示されます。このパスワードにはスタート時に入力した名前，性別，そしてカイ&ギルの戦いの記録がデータ化されています。
次回ゲームをする時にこのパスワードを使えばパワーアップされたカイ&ギルでプレイでき前回のゲームの続きが出来ます。
▶あなただけのパスワードであなただけのゲームを!!




これはPC−8801SRの画面です。

THE RETURN OF ISHTAR

**FM音源対応**

カラーモニターを使用してください。
フロッピーディスクドライブは純正部品を使用してください。

**PC-8801SR 以降(VAを除く)**

| | |
|---|---|
| 5″2D | GS−151 |

**PC-9801シリーズ(旧PC-9801を除く)**

| | |
|---|---|
| 5″2DD | GS−152 |
| 3.5″2DD | GS−153 |
| 5″2HD | GS−154 |

各¥6,800




株式会社エス・ピー・エス

SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3

☎(0245)45-5777 ※電話はお間違えのないように
FAX(0245)45-1804 (GII GIII)

リターンオブイシターの発売が遅れてしまい、大変申し訳ありませんでした。より完成度の高いゲームに仕上っておりますので、お楽しみください。

●ご注意：PC-88VAをご使用の方は、ごめんどうでも直接当社まで通信販売でお申し込みください。店頭販売はいたしておりません。

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ――――キャリーラボ マイクロキャビン



MEGA ROM
namcot
MSX2用ゲーム第1弾！
龍戦士伝説がMSXになった!!
ドラゴンバスター
クロービスよ、セリアを救え
Dragon Buster
ドラゴンバスター
VITALITY 46
EXP. 712
VITALITY 96
EXP. 110
VITALITY 120
EXP. 1810
MSX2専用ROMカートリッジ
絶賛発売中 ¥5,800
FM77AV用ドラゴンバスター3.5インチFD版(¥6,000)
X-1用ドラゴンバスター5インチFD版(¥6,200)
は電波新聞社より好評発売中!!
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2－8－5
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
●MSXマークはアスキーの商標です。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

# 起て！竜戦士。翔べ！超能力戦士。

## アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」そのストーリー性と雰囲気をここに再現.!!

FM77AVの持つ機能と性能をとことんまで追及し，アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」の名に恥じない仕様で，皆様にお届けすることができました。「垂直斬り」,「かぶと割り」，などの基本テクニックはもちろん,「ファイヤー・ボール・シールド」など，オリジナルのアーケード版そのままのテクニックが使える，キメ細かい内容は，きっと御満足いただけることでしょう。グラフィックとサウンド表現力は，ハードに負うところ大ですが，開発室の持てるノウハウすべてを注ぎこんで移植版としては，最高の仕上りとなりました。心ゆくまでお楽しみください。





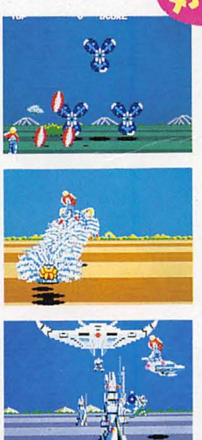
DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター ©株式会社 ナムコ

**FM77AVドラゴンバスター**
3.5インチFD版 標準価格6,000円

## あの,セガ体感ゲームスペースハリアーが,今キミの部屋へ･･･。

好評発売中

銀河系の遥かかなた，ここドラゴンランドは，平和と愛に満ちあふれた，地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により，その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に，正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノセカイノ ヘイワヲ トリモドシタイノダ！イソイデ クレ！ ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け，ハリアーは，ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え，ハリアーは前進を開始した。走れ！翔べ！撃て！スペースハリアー！





SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA 1985

**FM77AVスペースハリアー**
3.5インチFD版 標準価格7,500円

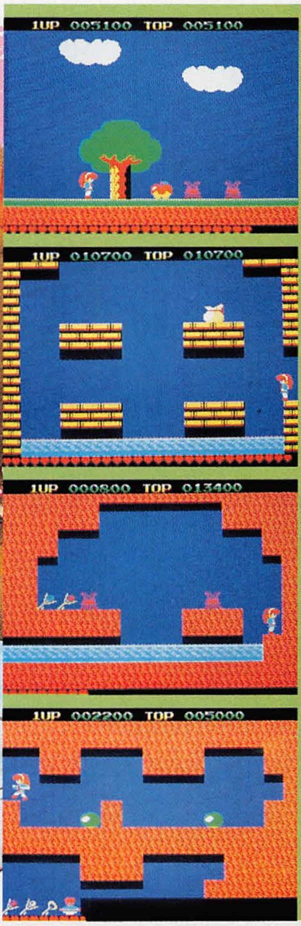
お求めは，DEMPAマイコンソフト取扱い店で御購入ください。また，電波新聞社出版販売部では，通信販売も行なっております。くわしくは，当社発行の月刊マイコンBASICマガジン（毎月8日発行） 月刊マイコン（毎月18日発行）をご参照ください。

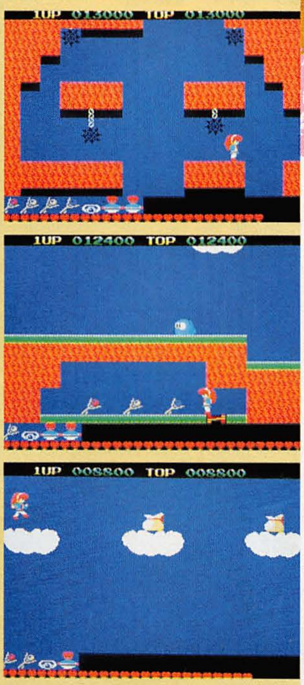
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

# アスレチックアドベンチャーゲーム「ソフィア」

大好評発売中






ちょっと風変わりなゲーム『ソフィア』がMSXバージョンで発売になりました。どこが風変わりかというと……早い話が“アスレチック・アドベンチャーゲーム”なのです。

主人公は，可愛い女の子『ソフィア』。襲いかかってくる敵キャラクターなんかは，ジャンプでかるーくかわしちゃう元気ものです。恐ろしいトラップもなんのその。うっかりハマりこんでしまったパラレル・ワールドから脱出するため，元の世界に戻るのに必要な“クリスタル”を求めてガンバリます。

ファイト！ファイト！ソーフィーア！

総面数150もの広ーいマップと，ノリのよいBGM，そして誰にでも楽しめる，ゲーム設定が自慢のDEMPAオリジナル・ゲームです。

このゲームをプレイすると，元気になります。

Parallel World Tripper
# Sofia
ソフィア

for MSX/2(メガROM) 16K以上 標準価格5,300円

㊟ナショナルCF-3000には対応しておりません。

| 好評発売中 | | |
|---|---|---|
| MZ-1500版 | QD | 4,800円 |
| X1シリーズ/turbo版 | 5FD | 6,200円 |
| | T | 4,100円 |

# READY? 「準備はととのっ

# MANY MORE BA
# WILL SOON BE



SQUILLA



BINSBEEN



TETRA



GODARNI



DOM



SYURA



VALDA



ROLLYS



MANMOS

Story：銀河系の遥かかなた、ここドラゴンランドは、平和と愛に満ちあふれた、地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により、その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に、正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノ　セカイノ　ヘイワヲ　トリモドシタイノダ！　イソイデ　クレ！　ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは、ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え、ハリアーは前進を開始した。
走れ！翔べ！撃て！スペースハリアー！

SPA
HAR

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

たかい? 戦闘は間もなくはじまるぜ!」

# TTLE SCENES AVAILABLE.



URIAH


OCUTOPUS



SALPEDON


MUKADENS



BARBARIAN


STANLAY



JET



WIWIJAMBO



TITLE

# ACE RIER



お待たせしました。X68000用スペースハリアーがついに発売になりました。多重画面、スプライト、FM音源、高速演算処理、多色発色など、X68Kの持つすぐれた能力を活かし、68000×2、Z80×1という重装備を誇る、アーケード・マシンのオリジナル・ボードの表現力に肉薄した完成度で皆様のお手元にお届けすることができました。
店頭デモでPLAYする場合にも、ヘッドホンをお使いいただき、Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

**スペースハリアー for X68000**

5インチ Disk版 標準価格6,800円

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111




# ドラゴンスピリット for X68000

# 4月発売決定

永遠の名作，『ゼビウス』以来２作目の縦スクロール・シューティング・ゲームとして，1987年初夏，ナムコから発売された『ドラゴンスピリット』は，その驚異的な難易度の高さで，プレイヤーの全９面クリアへの意欲をかきたて，ビデオゲーム業界に大きな話題をふりまきました。

私達DEMPAマイコンソフト開発室のスタッフは，幸いにして，我々の良きアドバイザーでもあり，ゲーム・バランスに対する厳しい指導者でもある，EXCHANGER氏の完璧なプレイにより，一早くこのゲームの全貌を見聞きすることができました。

ゲームの難易度はともかく，我々を圧倒したのは，まるで映画を見ているように目の前に展開する，キャラクターと背景が織りなす，画面からこぼれんばかりにあふれでてくる華麗なグラフィック，そして聴く者を魅了せずにはおかない，ミュージックとサウンドでした。

ステージごとに展開される数々の冒険。その一つ一つに，見る者の想像力を刺激する何かが潜んでいるかのように，脳裏には，ストーリーが浮かんでくるほどの，強力なメッセージが込められたゲームだと我々は感じたのです。

幸いにして，我々の手には，X68000という，このゲームにチャレンジのしがいのあるハードがありました。

ともすれば反射神経や感覚的な面に訴えるゲームとしてしかとらえられないリアルタイム・ゲームで，我々を感動させる何かが，これほど強烈に浮彫りにされている作品はそう多くはありません。



もし可能なら，一人でも多くの人に，この感動を伝えることができたら……これが我々のささやかな，大きな開発のテーマでした。

そして今，４月発売決定という，嬉しいニュースを皆さんにお知らせすることができるようになりました。

御期待ください。

**主な仕様**

■3モードの画面選択

1　縦方向全画面モード（モニターを縦にしてプレイする，マニア向け，オリジナル完全再現モード）

2　縦方向縮小画面モード（モニターは通常に使用できるが，天地方向を基準とするため，全体画面は小さくなる，標準モード）

3　横方向拡大モード（２の画面を左右方向に，強制的に拡大して，全画面に表示させるモード。キャラクター等も横長になる）

■完璧なミュージック，サウンド再現

外部ステレオ接続または，ヘッドホン使用に合わせて調整してありますので，パソコン内蔵スピーカのみでは完全再現はできません。

■デモプレイ・モード（予定）

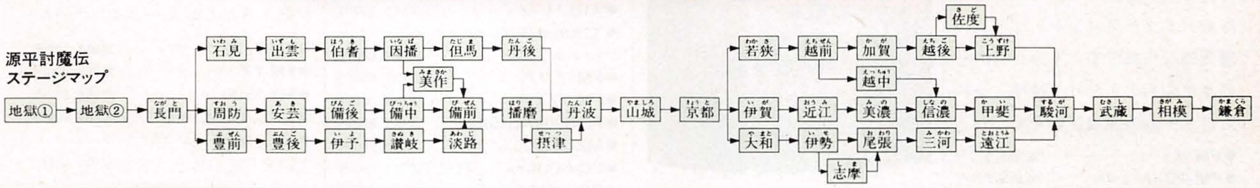
スーパー・プレイヤーによる。華麗なテクニックを満喫できるものです。



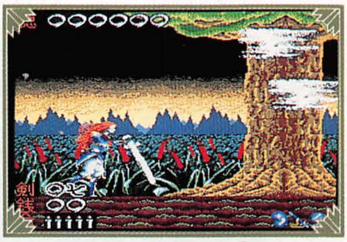

# 源平討魔伝（げんぺいとうまでん）

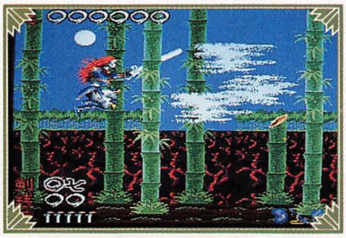


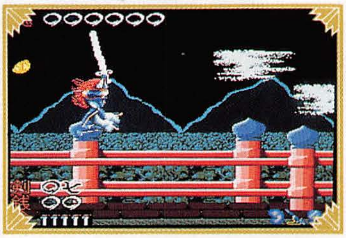
## forX68000 4月発売決定

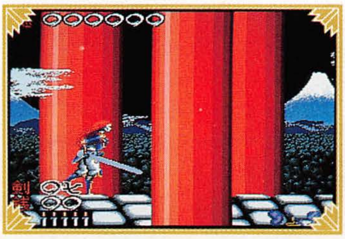


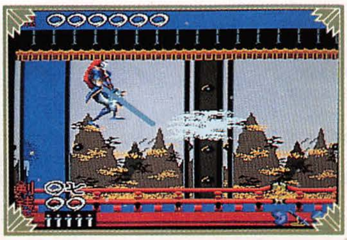










### 『源平討魔伝』ゲーム解説 その①

未来永劫(えいごう)に続くかと思われた，源氏と平家の血みどろの抗争のため，国は乱れ，怨念(おんねん)は地に満ち，昼夜を分かたず死霊，生霊の跋扈(ばっこ)する時代のお話です。

源(みなもと)の頼朝(よりとも)ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平(たいら)の景清(かげきよ)が，天帝の命を受けた安駄婆(あんだば)により，地獄から甦(よみがえ)るところから，ストーリーは，始まります。

平家の怨念を一身に封じ，景清は，鎌倉に居(きょ)を構(かま)える頼朝を滅ぼさんと，国々を攻めのぼります。

待受けるのは，義経，弁経，琵琶(びわ)法師など，おなじみのキャラクターに加え，餓鬼(がき)，鬼姫(おにひめ)など多数の魔物たちです。魔力を秘めたこの者たちは，たとえ倒しても『これで勝ったと思うなよ……』等の不気味なつぶやきをもらしながら消え去りはするものの再び登場してきます。

ゲームは，原則的に右方向へ進みます。出雲，京都などの国をクリアすると，次の国に進めます。国によって，画面は通常の「横モード」と，上から眺めた感じになる「平面モード」，それに超特大キャラクターが，画面を所せましと登場する「ビッグモード」の３種類に設定されています。地獄を含めると，47もの国(ステージ)があります。

(次号につづく)

# 遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー




## PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- FM-7テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- PC-8001mkII テープ…定価3,500円
- PC-8001mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……………定価3,500円
- PC-8801mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20（200ラインモード） 5インチ……………定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……………定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円




## GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

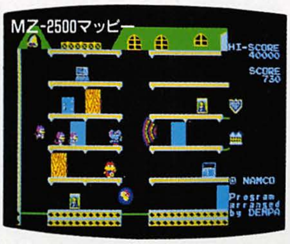
- PC-8001mkII テープ…定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……………定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……………定価3,500円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……………定価5,800円
- FM-7/77テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円




## DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。（PC-8001Nモード版をのぞく。）

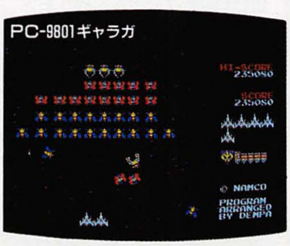
- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……………定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……………定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……………定価5,800円
- FM7/77 テープ……………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……………定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……………定価3,500円




## MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……………定価6,000円
- FM-7/77テープ…………定価3,800円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円
- PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ 定価6,200円




## GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ……………各定価6,800円 3.5インチ……………定価6,800円
- FM-7/77 テープ…………定価3,800円 FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……………定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円




## RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ…………定価3,500円
- FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
- MZ-1500 QD……………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……………定価6,000円




## GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

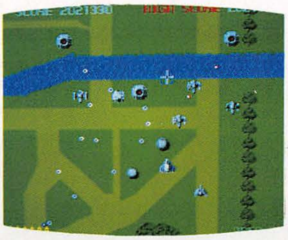
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

## ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ・定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



## XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

このゲームもナムコが創りだしたゲームを革新させた作品です。縦スクロールと空中、地表の2次元でプレイする同タイプのゲームはたくさん発表されましたが、いまだにゼビウスをしのぐものはありません。

- **X68000** 5インチ……定価6,800円




## TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,500円




## TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

PC-8801mkIISR(以上)版も制作中です。

- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円

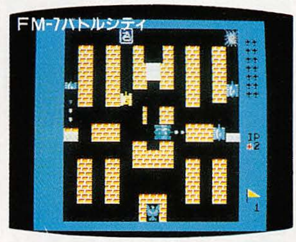



## BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

この作品は、ナムコから、1981年に発売された話題作です。

- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円

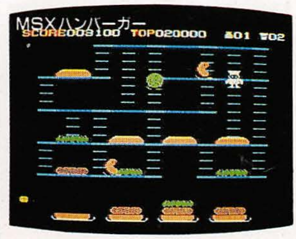



## BATTLE CITY

バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円




## BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- **MSX** ROM……定価4,500円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価4,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円




## BURNIN'RUBBER

バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

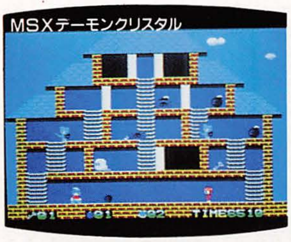
パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニンラバーは©DATAEASTの作品です。

**DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE**

# 遊気凜凜

マイコンソフト ソフト・ライブラリー

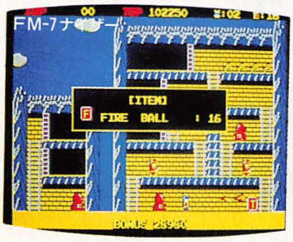
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111




## THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円




## KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

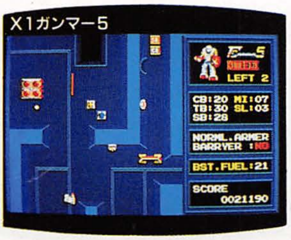
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円




## ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

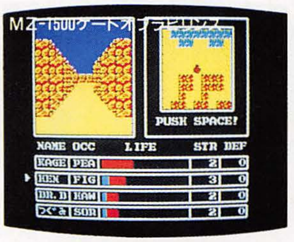
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円




## GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円




## GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

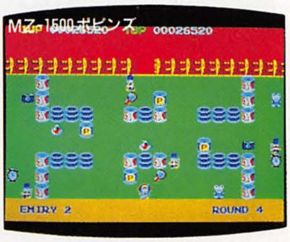
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円




## SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ……定価6,800円




## POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円




## DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- MZ-1500QD……定価5,300円
- X1 テープ……定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

## 寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。




©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

**アウトラン下敷**
**標準価格200円**




ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

**ファンタジーゾーン下敷**
**標準価格200円**




アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

**アウトランウォーレット**
**標準価格1,200円**




©KONAMI

## 手紙? メモ帳? 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな?友だちへの手紙、メモ帳?…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。




**沙羅曼蛇レポートパッド**
**標準価格250円**




**ツインビーレポートパッド**
**標準価格250円**

# きょうのぼ

●当社商品は、DEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。 ●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコ、タイトーのキャラクター下敷の中から、




## もっとパワーアップしよう。

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。ファミコン版ソフトに続き、ＭＳＸ版「沙羅曼蛇」の発売により、ますます人気が高まってきましたね。ユニット内容は消ゴムと鉛筆が６本､それに､つや消しのブラックを基調にした「沙羅曼蛇」のイラストのカンペンケースのセットです。また、カンペンケースに、「ビッグバイパー」のイラストが印刷されているＢタイプも好評発売中です。

**沙羅曼蛇**
サラマンダ
**HYPER UNIT**

**サラマンダハイパーユニット**（Aタイプ/Bタイプ）
●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　**標準価格950円**

## 下敷だって御洒落(おしゃれ)したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全７種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**各標準価格200円**


沙羅曼蛇Aタイプ

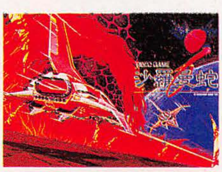

グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー


沙羅曼蛇Bタイプ


ハイパーオリンピック



ツインビー

くに注目。

## ゲーセンへ出かけるときは忘れずに。

今月も，新製品を発表します。タイトーの人気キャラクターゲーム「バブルボブル」と３画面の迫力ある美しい映像でマニアを楽しませてくれる「ダライアス」のウォーレットを発売します。もちろん小銭ポケット付です。ゲーセンでもこのお財布持っている人は少ないので，マニアの視線を浴びることはまちがいなし！デス。




**バブルボブル,ダライアスウォーレット**
**各標準価格1,200円**




**レインボーアイランド下敷**
**標準価格200円**




人気が出てます。先月発売された新作グッズ「ダライアス」「レインボーアイランド」の下敷です。ゲーセンのポスターの絵柄をそのまま下敷にしました。

**ダライアス下敷**
**標準価格200円**
©TAITO CORP.

# お金だけがすべてじゃない。




ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円




ドラゴンスピリットウォーレット
標準価格1,200円




パックマニアウォーレット
3月上旬発売予定




ファイナルラップウォーレット
3月上旬発売予定




ドラゴンバスターウォーレット
すでに完売しております。




源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円




妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円

今月は，またまた新製品をドーンと紹介しちゃいます。ナムコ・キャラクターウォーレットに，「ドラゴンスピリット」，「妖怪道中記」ウォーレットが，2月上旬に発売されます。続いて，「パックマニア」，「ファイナルラップ」も，発売する予定です。発売時期は3月上旬を予定しています。これはもう，マニアのシンボルですゾ。「イシター」，「源平討魔伝」ウォーレット共共よろしくねえ。「ドラゴンバスター」ウォーレットは，電波新聞社，支局ではすでに完売しております。お近くのDEMPA／ペンタン取扱い店で在庫があれば入手できます。
DEMPA／ペンタンのウォーレットは，着脱式の小銭ポケットが好評です。

DEMPA/ペンタン

# 春のナムコグッズラインナップ



## 剣,鏡,曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が6本,「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース,「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムがセットになっています。これらの宝物をうまく使い,苦手な科目を打ち砕こう。
「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

### 源平討魔伝 三種の神器

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円


◀Bタイプ
▼Aタイプ

## イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編,「ザ・リターン・オブ・イシター」が,文具セットになったゾ。その名も,トレージャーボックスII。カンペンケースには,蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には,もれなく記入して下さい。

### ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII TREASURE BOX II

●カンペンケース ●鉛筆6本 ●消ゴム1個
標準価格950円




**源平討魔伝下敷** 標準価格 200円




**ザ・リターン オブ イシター下敷** 標準価格 200円




**妖怪道中記下敷** 標準価格200円

DEMPA/ペンタンのナムコキャラクター下敷の中に「妖怪道中記」が新しく加わりました。PCエンジン用ソフトで話題沸騰の人気キャラクターです。
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は,他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から,5枚一組で申し込んでください。送料は5枚一組で300円です。



**ドルアーガの塔 トレーナー**
色:グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ:S/M/L 標準価格4,500円
ホワイトMとグリーンMは完売しました。




**マッピートレーナー**
色:イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ:S/M/L 標準価格4,300円




**パックランドトレーナー**
色:イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ:S/M/L 標準価格4,300円

## ■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

| サイズ | 胸囲 | 身長 |
|---|---|---|
| S | 78~86(cm) | 145~155(cm) |
| M | 84~92(cm) | 155~165(cm) |
| L | 90~98(cm) | 165~175(cm) |

## ■申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店(後の方のページを参考にして下さい)で直接購入するか,通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は,本誌に折り込まれている払込通知表(赤い印字の横長の紙)を使った郵便振替によるものと,現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については,後の方のページを参考にして下さい。

## ■お知らせ

「ドラゴンスピリット」,「ワンダーモモ」,「イシター」テレカセットは完売しました。
「パックマン」,「マッピー」,「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。

ファミリーコンピュータTM用カセット

namcot




# 吠え狂う一千馬力のモンスターマシン!!




Ⓒ㈱ゲームスタジオ

アクセルオン！エンジンは轟き、タイヤは悲鳴をあげる！人間の限界に挑むF1レースの緊張を今、君の手に!!

**好評発売中**

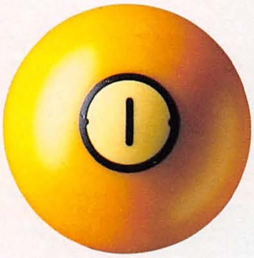
**3,900円**



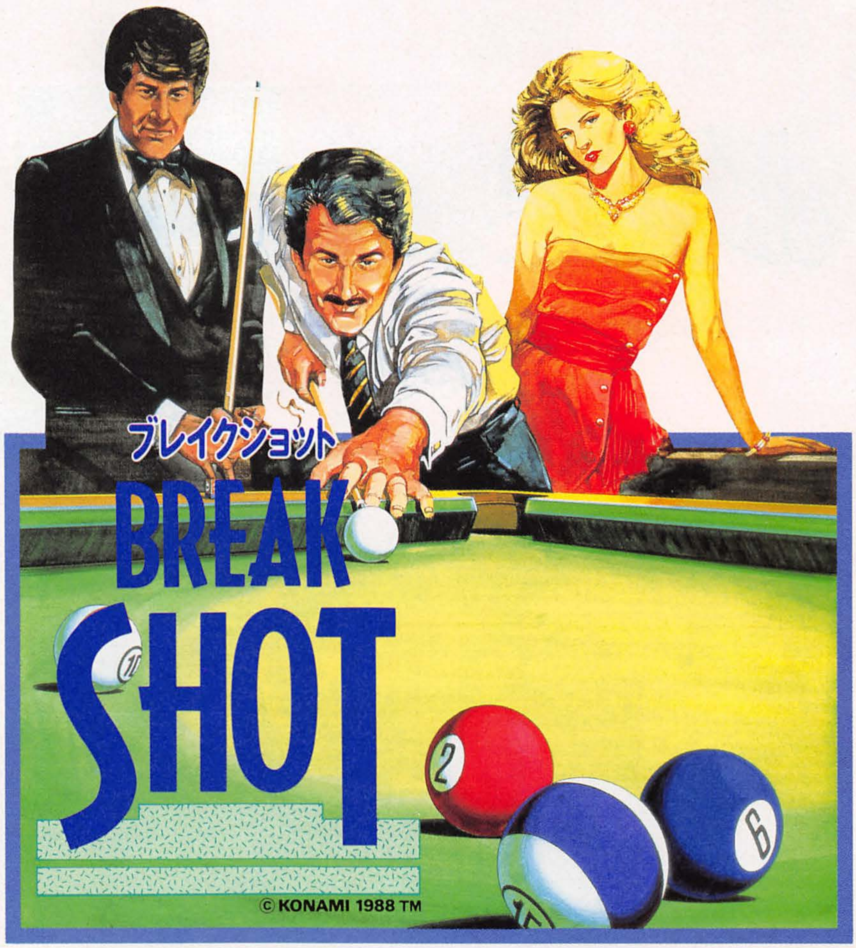
KONAMI
マルチモードRPG
救聖樹
マーゼル神話
神の戦士・トランティスは、この星の平和のため、悪・ガーベラに戦いを挑んだ・・・
対応機種:PC-8801mkIISR/MR/FR/FH/MH/VA/MA/FA
FM音源対応5"ディスク
2月下旬発売予定!
それは、一本の大樹から始まった。
現在開発中!
サイケデリック・アドベンチャー
スナッチャー
人工皮膚をまとい、血や汗も流す。人間とスナッチャーの判別は不可能。そしてスナッチャーは侵攻を開始した
対応機種:PC-8801mkIISR/MR/FR/FH/MH/VA/MA/FA
FM音源対応5"ディスク
乞うご期待!
PC-8801mkII
オリジナルゲーム
週間テレホンサービス実施都市
[関東地区]東京:03-262-9110 [関西地区]大阪:06-334-0399 [北海道地区]札幌:011-851-3000
[東北地区]青森:0177-25-5731 秋田:0188-24-7000 [北陸地区]新潟:025-229-1141
[四国地区]愛媛:0899-33-3399 [九州地区]福岡:092-715-8200 0944-55-4444
コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

KONAMI

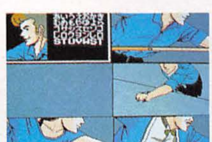
# 「春一番の大ヒット！コナ

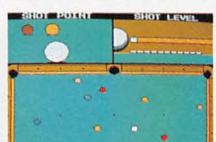


# カコーン。




## ストーリー&シミュレーション！ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!






MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　3月発売予定

『ビデオハスラー』から約4年、──永い沈黙を破って新登場！ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ！

---

ミニゲームのおまけ付！楽しいゲームをもっと楽しく!!

## コナミの新10倍カートリッジ




MSX1,2対応　1Mビット+64KビットSRAM
5,800円　近日発売



SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能！バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる！うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!

---

面白すぎてゴメン、突然の緊急発売！

## パロディウス

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　今春発売



そなた、夢のプログラマー「タコ」。かたや、宿敵「バグ」。??? ジョーダンみたいなギャグシューティングしません？

ミのスポーツシリーズ」

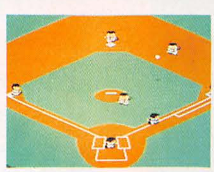





カキーン。

## めざせ日本シリーズ！キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3モード選択制、マルチウィンドーを駆使した機能的な画面、チームごとの楽しいBGM……さらにスターティングメンバーの入替えも自由に行なえるなど、プロ野球のすべてを、完全シミュレート！





MSX2対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　3月発売予定

●画面は、開発中のものです。

空前のスケールで、MSX界侵攻中！

## サラマンダ

MSX対応　1Mビット　SCC搭載
6,800円　絶賛発売中




マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリー／常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される！

## シャロム 魔城伝説完結編

MSX対応　2Mビット
5,980円　絶賛発売中



登場人物174人、全600画面。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでるキミ自身だ!!


週間テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-851-3000
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
北陸地区
新潟：025-229-1141
四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ヤシャ
# YAKSA

──────── 時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない。

◆戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!◆ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!◆会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!◆完成度を極めたオリジナル・ミュージック全15曲!

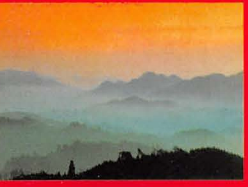
**PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)¥7,800　MSX2(ディスク版、要RAM64K、VRAM128K)¥6,800　FM77AV(3.5"2D 3枚組)¥7,800　PC-98シリーズ(RAM256K以上)¥7,800**



**STAFF**

| | |
|---|---|
| PLANNING | WOLF TEAM |
| ORIGINAL PLAN | KAZUTO ŌNISHI. |
| SCENARIO | TAKAO YAMADA with SPILVERG CLUB |
| MUSIC | MASAAKI UNO. |
| ART | KATSUO MINAMINO. MAKOTO TAKAHASHI. |
| PROGRAM | MASAHIRO AKISHINO. MASARU HANAWA. HIROSHI FUJINISHI. |
| GAME DESIGN | MASAHIRO AKISHINO. |

資料請求券
BASICマガジン③



# 最空、伊織
# 伝説の時が甦える。

**YAKSA 外伝I**
## 円月心覚書
近日発売　¥4,800

**YAKSA 外伝II**
## 九条院家の呪い
新春発売予定　¥4,800

**YAKSA 外伝III**
## 天空への旅立ち
新春発売予定　¥4,800

◆音声合成と映画的演出、本編では語り尽くせなかったバック・ストーリー!◆本編の進行指針を示す指南モード!◆新たに書き下ろしたオリジナル・ミュージック3曲!




この外伝シリーズはYAKSA本編がないと使用できません。PC-88R/Hシリーズ・PC-98シリーズ・FM-77AVシリーズ順次発売!

●1ドライブ対応●純正ドライブ以外での動作は保障いたしません。
●画面写真はPC-88シリーズのものです。
●お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

*Game Creative Staff*
**WOLF TEAM**

# 春らんまん 新着ソフトの咲きみだれ。

## 今月はこの 15タイトル

★F15ストライクイーグル
★バスタード
★刑事大打撃
★アメリカン・サッカー
★プレデター
★Mr.プロ野球
★プロ野球ファン
★D′（ディー・ダッシュ）
★ユーフォリー
★太平洋の嵐
★ストーム
★ビーチヘッド
★バーズテイル



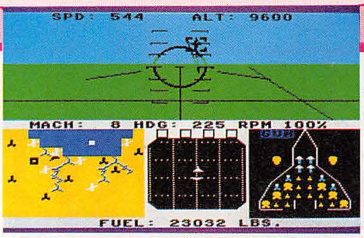


この「SUPER SOFT NEWS」で紹介しているゲームは，1月中に各ソフトハウスより編集部に届けていただいたサンプル版をもとにしているもので，すべてマイコンBASICマガジン編集部おススメのゲームです。

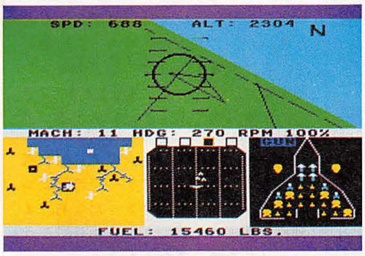
基本的には発売バージョンをプレイして掲載していますが，中には開発途中のサンプル・バージョン（タイトル左肩に表示）のものも含まれている場合もあり，これに関しては発売バージョンとは，画面写真およびゲーム・バランスで多少異なることもあります。

また，ライターの先生方と毎度おなじみの影さんが，そのゲームに対する感想をひと言ずつ書いていますので，ゲームを研究するときの参考にしてみてくださいね。それぞれの先生によって，ゲームの見方がいろいろあるので参考にならないまでもナカナカ楽しいですよ。

## 手に汗にぎるジェット・ファイター・シミュレーション
# F15ストライクイーグル
システムソフト



対応機種：MSX 2 専用（FD）　価格：5,800円



F-15ストライクイーグルとは，現在世界最強といわれている超音速ジェット戦闘機の名前である。翼長42フィート，全長63フィート，搭載されたエンジンの最大推力23,930ポンド。最先端の技術で武装したこの合金の鷲は，超音速で大空を突き進むのである。

──アメリカのMICRO PROSE社から，アップルやコモドール64用が発売されていた『F-15ストライクイーグル』が，今，ノリにノッているあのシステムソフトによって移植されました。

プレイヤーは，全天候型超音速ジェット戦闘機F-15ストライクイーグルのパイロットとなり，敵基地から発射される地対空ミサイルや，敵迎撃機の攻撃を振り切って目標物を爆撃，破壊するという，七つの任務を成功させなくてはならないのです。

敵地上施設や迎撃機など，今どきのソフトとしては，グラフィック的にはかなり貧弱な部類に入ります。

が，しかし，このシミュレーションには，それを補ってなお余りあるものがあるといえるのです。

敵が自機に向けて発射するミサイルには，赤外線検知方式と，レーダー自動追尾式があって，その種類によって，閃光弾（ダミー）を投下したり，ECM（電波防害装置）を使用したりして，回避方法まで変えなくてはならないというマニアにとってはたまらない凝りようです！

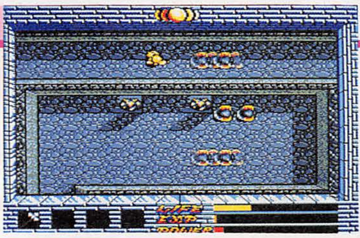
**手塚一郎**　とにかくわかりにくいなぁというのが，このゲームの第一印象。使用するキーは，あちこちに点在しているので苦労する。キーの配置を暗記しているSLGファンなら熱くなれるゲームだ。

**TOMMY**　昔懐しいアップル版フライトシミュレーターのノリのグラフィックには目頭がアツくなっちまいました。でもずっとお手軽に遊べるようになっているのはやはりMSX用ソフトね。

**幸運私真矢**　実際の戦闘機と同じで慣れるまでは操縦がむずかしい。それだけリアルにシミュレーションしてると言える。この手のゲームが好きかどうかは，やはりその人の趣味でしょう（苦しい…）。

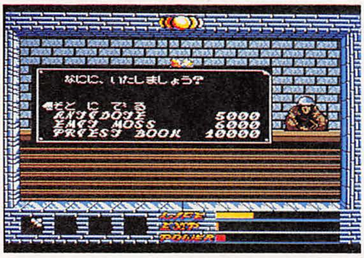
**影**　戦闘機ファンにはこたえられないソフトだろう。それなりに遊びやすくなっている。シミュレート性を高めようとするとグラフィックが貧弱になるのは，MSXの悲しい定めか……？

★「F15ストライクイーグル」問い合わせ先：〒810 福岡市中央区天神5-7-2 システムソフト「マイコンBASICマガジン」係



## 幻の剣「バスタード」を捜しだすアクションRPG
# バスタード
ザイン・ソフト

対応機種：MSX 2 専用(FD)　価格：5,800円



トリトーンで一躍有名になったあのザイン・ソフトから，アクション・ロールプレイング・ゲーム『バスタード』が発売されました。

ストーリーは，

『昔，イリアスの塔では，人々が平和に暮らしていたが，いつのときからか，この塔にモンスターたちが住み着き，今ではモンスターたちの住みかとなり，人々は誰も近づこうとしなくなった。だが，この塔には，ある伝説があった。それは，昔，太陽の神が悪を滅ぼしたときに使った剣〝バスタード〟が，この塔のどこかに隠されている。その剣を使えば，この塔にはびこるモンスターたちを倒すことができるであろう。この伝説を聞きイリアスの塔へと旅立つ一人の若者がいた』――というもの。

このゲームはとにかくマップが広く，ただ歩いていると道に迷うことがあるのでマッピングはぜったい必要。アイテムも45個以上とけっこう多く，SHOPで売っているものと，イリアスの塔の中に落ちているものがあります。

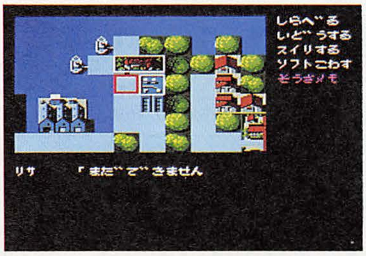
敵キャラは，最初のうちは貧弱ウゥゥと思っているといきなり強かったりしてすぐ死んでしまうこともままあります。操作性はなかなかよいのですが，移動がカーソル・キーなので，慣れるまではちょっとつらいかもしれません。

| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | 技術力を誇示するスクロール・ゲームが全盛のなか，マッピングのしやすさを考えた画面切り換えを採用しているのがうれしい。技術よりも遊びやすさ優先！これこそゲームの基本だもんね。 |
| TOMMY | モンスターを倒して出現したお金をモンスターに拾われるのが何だかクヤシイ思いにかられます。で，やみくもに突っ込んでって何度も死んじゃった。金がからむと冷静さを欠くのだ。 |
| 幸運私真矢 | なかなかまとまっているゲームだけど，プレイしていると，なぜかミョーになつかしい。まるでラベンダーの香りをかいで，デジャヴーしたような…。ゼルダの笛の音が聞こえてきそう。 |
| 影 | ゲーム・スタート時のキャラが，武器もなしカネもなしってのは厳しい！軌道にのるまで何度死んだことやら。フィールドは広大だが，画面の位置だけをチェックすればＯＫなのはありがたい。 |



## 社長令嬢誘拐の謎を追うコミカル推理AVG
# 刑事 大打撃
ファミリーソフト

対応機種：MSX 2 専用(FD)　価格：5,800円




こんな，アドベンチャー推理ゲームがやってみたかった。

コミック世代がコミック感覚で楽しめるニュータイプ・アドベンチャー・ゲームがついにファミリーソフトから誕生しました。

ストーリーは，港町警察署に勤務する型破りな刑事〝大打　撃〟が奇想天外なセリフを吐きながら誘拐された美少女ゆかりちゃんを助けだすというものですが，その際，容疑者や参考人はもちろん，誘拐された美少女ゆかりちゃんの両親にまでズバズバと厳しく尋問してしまうところが最高！

グラフィックは70画面あり，いろいろな場面をつぎつぎに楽しめます。その上会話形式のリアクション画面システムなので，マンガの本を読み進むようなハイテンポな展開で，プレイヤーを画面の前に釘付けにすることうけあいです。

このゲームには9とおりのエンディングが用意されていて，ちゃんと身の代金受け渡し時間までに完璧な証拠を集めないと悲しい結末になってしまいます。

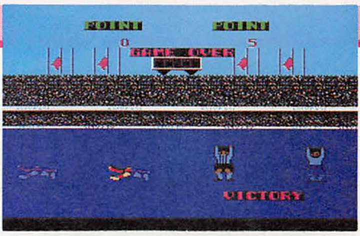
オープニング画面ではストーリー，データロードの他に，なんと！1日ゲームをやらない，おわりなどのモードもあります。

1日ゲームをやらないというモードは，本当に1日ゲームができなくなってしまうので気を付けてください。

また，おわりというモードは画面内全域におわりの文字がでて本当に終わりになってしまうのです。

| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | 推理ＡＶＧといえばシリアスなものが多いが，これは珍しくギャグに徹している。特筆すべきは，リアクションの豊富さ。えーっ！こんなことまでできるの？多人数で遊ぶと盛りあがるゾ！ |
| TOMMY | うっわー品のない主人公！　切れ者のようでいてバカでスケベで時間にルーズで，いいキャラクターだなあ。まじめな探偵が主役のＡＶＧより，こういうノリを待ってたんだよう。 |
| 幸運私真矢 | お下品！　お下劣!! こんな作品を教育雑誌のベーマガで扱っちゃっていいの？　でも，たしかにユニークで笑えそう。堅くまじめなばかりが教育じゃない。この程度のユーモアは許そう。 |
| 影 | うーむ，見れば見るほど私に似た性格の主人公だなぁ。軽いノリの似た者どうしで，ついついプレイに熱中してしまった。これがＲＯＭで発売されると最高なんだけどなぁ。 |

★「バスタード」問い合わせ先：〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1ザイン・ソフト「マイコンBASICマガジン」係
★「刑事大打撃」問い合わせ先：〒177 東京都練馬区東大泉1-26-21ファミリーソフト「マイコンBASICマガジン」係




## ペナルティいっさいなし！オキテやぶりのサッカー

# アメリカン・サッカー

ニデコ

対応機種：MSX2専用（ROM）　価格：5,800円




〝フィールド上の格闘技〟というと，すぐに頭に浮かぶのはアメフトやラグビーでしょう。しかし，それをはるかに上回るオキテやぶりのスポーツが，この『アメリカン・サッカー』です。

このゲームの基本はサッカーですが，1チーム3名ずつのプレイヤーで戦います。このうち1人はキーパーで，コンピュータが操作してくれますから，事実上2人のフォワードのみを操作してプレイします。また，フィールドの四方はカベになっているので，ボールははねかえってフィールド内にもどってきます。ですから，このカベを使ってのパスワークも重要なテクニックになるわけです。

それに，何よりもこのゲームがスゴイ？のは，ペナルティがいっさいないことです。オフサイドはもちろんのこと，スライディングで相手をケッとばそうと，ボールを持っていないほうの相手をフィールドのすみで動けなくしようと，ともかく何でもアリなのです。もちろん敵チームもラフプレイで応しゅうしてくるし，しかも1試合に勝つごとにその過激さはドンドン増してきます。敵のファイティング・プレイに屈せず，やられたら，やりかえす！これが，このゲームの真髄（しんずい）です。

友だちとのVSプレイをすれば，さらにエキサイティングなことうけあい！ただし，ゲームそっちのけでケリ合いばかりにエキサイトして，ほんとうのケンカにならないように！

**手塚一郎**　キーパーを含めた3対3のサッカーだが，他のゲームとちがうのは相手を蹴りまくってボールを奪えること。格闘技の味をミックスしたこのゲーム，人間同士でプレイすると燃えるはずだ。

**TOMMY**　相手にボカスカとキックをかませられるのがとっても気分爽快！　ボールを蹴るよりついこっちに気を取られたりなんかして…。シュートのコツは接近して45°キックでだいたいキマるぞ。

**幸運私真矢**　キャラがデカいサッカー・ゲームである。しかし，従来のもののような華麗なパスプレイを想像してはいけない。ひたすら敵に体当たり――これが必勝法。ドロくさいけど，まさに米国風！

**影**　なんでもアリというルールが気にいったね。自分なりの必殺技やこそくな戦法などを，プレイするたびに発見できる楽しみがある。性格の悪いヤツとプレイしないようにしよう。




## 南米のジャングルで展開される宇宙生物との死闘

# プレデター

パック・イン・ビデオ

対応機種：MSX 2 専用（ROM）　価格：5,800円




昨年上映された映画『プレデター』が，MSX2用アクション・ゲームとしてパック・イン・ビデオから発売されます。

主人公は，シェイファー少佐。南米のジャングルの中を4種類のアイテム（パンチ，マシンガン，手りゅう弾，地雷）を使いこなしながら，7種類の特殊能力を持つ未知の宇宙生物プレデターを全滅させるのです。ジャングルは，緑色の世界，赤色の世界，青色の世界があり，これらをクリアしていくと，最後にマスクを取り去り真の姿を見せたプレデターとの対決となります。

ゲーム・フィールドは，真横から見たもので，右へ右へと進んで行きます。また，足場の岩があるところでは上に登ることもできます。いずれの場合も画面切り換えで進んで行きますが，フィールドの一番下に流れている川に落ちると，そのステージのスタート地点までもどされるというハードさ。

シェイファー少佐が使いこなせる武器は，基本的にはパンチ，地雷，マシンガン，手りゅう弾の4種類ですが，パンチ以外は当然弾数に限りがあります。ですから敵によって武器をうまく使いこなすことが重要。また，これらの弾の補給は，敵を倒すことによってできます。この他にも，青色の世界ではレーザーが，赤色の世界ではシールドなども手に入ります。

また，この『プレデター』は，ナショナルの「パナアミューズメント・カートリッジ」を使ってセーブすることもできます。

**手塚一郎**　同名の映画のゲーム化らしいが，映画を見たボクとしては納得がいかない。だって，ちっともプレデターしてないんだもん。息のつまるようなゲリラ戦を期待してるならマチガイだ。

**TOMMY**　ランボー，プレデターと二大マッチョマン主役のゲームがでた以上，つぎに発売されるのはチャック・ノリス主演の映画が題材のアクションにちがいないと，あたしゃ予想してます。

**幸運私真矢**　あやまって下に落ちると，水に流されてスタート地点にもどされちゃうってのは，あまりにザンコク!!　その場でDeadにしてくれて，落ちたところからもう一度ってほうが良かったなあ。

**影**　「おとっつぁん！」とさけびつつすりよってくるトビムシや風に乗って動くケサランパサランが，宇宙最強の生物かどうか疑問だが，ゲーム設定はともかくハードなんです。

★「アメリカン・サッカー」問い合わせ先：〠101 東京都千代田区外神田1-3-7 ニデコ「マイコンBASICマガジン」係
★「プレデター」問い合わせ先：〠160 東京都新宿区新宿1-16-10パック・イン・ビデオ PCソフト部「マイコンBASICマガジン」係

## キミの監督手腕が試されるプロ野球シミュレーション
# Mr.プロ野球
クリスタルソフト




対応機種：PC-8801SRシリーズ　価格：9,800円




ファミコンの「ファミスタ人気」を機に，各ソフトハウスからたくさんの野球ゲームが，ファミコンに，パソコンにと発売されてきましたが，またここに，ちょっと変わった野球ゲーム『Mr.プロ野球』が登場しました。このゲームは，これまでの野球ゲームのようにプレイヤーの操作によって打ったり，投げたりするものではなく，キミがチームの監督となり，選手の能力を引きだし，球団を運営しながらチームを優勝に導いていく，シミュレーション型の野球ゲームなのです。

まず，キミは13球団から好きなチームを選び，その他にリーグの5チームを選択します。ペナントがスタートしたら，キミは監督として選手状態を観察しながら先発メンバーを決めたり，特打ちや投げ込みをさせたりします。また，球団のオーナーとしても，資金を増やすために球場設備を整備して観客動員数をあげたり，練習設備を整えて選手の練習結果をあげたりしなければなりません。もちろん試合中は，リリーフ投手の準備や選手交替，盗塁などの指令もださなければならないので，自分ではプレイに参加しなくてもけっこう忙しいのです。

この他にも，選手のスキャンダル（出場停止処分）を防止したり，相手チームの選手をスキャンダルに陥（おとしい）れるために仕掛人を送り込んだりもできます。しかし，3シーズン以内に優勝できなかったり，球団が破産するとキミはクビ!!

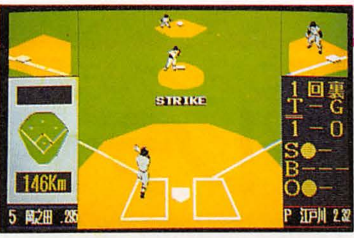
**手塚一郎**　今，編集部で流行っているのがコレ。自分が監督になるのだけど，マネジメントや選手管理までやるとは……。ほとんどオーナーの気分♬ここまでシミュレートさせれば，もう文句なしだ。

**TOMMY**　まーた野球ゲームかと思ったら，実は経営ゲームだったのでオドロキ！　各データの表示が細かくて，新聞の球団成績を見る楽しさが再現されているのはヒットですねえ。

**幸運私真矢**　昔から戦略型野球ゲームはあったけど，これほど良くできた作品を見るのは初めて。ファミスタが好きな人には絶対オススメ！　アクションじゃなくてもオモシロイ野球ゲームはあるのだ。

**影**　1シーズン(120試合）やるヤツいないだろうと思ったけど，最終試合で優勝を逃して2シーズン目までやってしまった。ヒットエンドランと敬遠が指示できないのは，なんとも残念！

## 機能豊富な全方向スクロール型アクション野球ゲーム
# プロ野球ファン
日本テレネット




対応機種：PC-8801SRシリーズ　価格：8,800円




数々のアクション・ゲームを生みだした日本テレネットから，1人でも2人でも遊ぶことができるパソコン初の本格的アクション野球ゲーム『プロ野球ＦＡＮ』が発売されました。

このゲームは，実際のプロ野球をモデルとした全方向スクロール型のアクション・ゲームです。ルールの設定はもちろん，1人ひとりの選手のデータをほぼ完全に取り込んでおり，その豊富なデータ量と，美しくリアルなグラフィック，ＢＧＭ選択可能を売りものにしています。

また，いままでの野球ゲームにないホームランコンペというホームラン競争のモード（ＭＳＸ２を除く）がついています。これは2人プレイも可能で2人で10ストライク中のホームラン数を競いあいます。友だちなんかと早く決着をつけたいときは，このモードを使うと試合より早く決着がつくのでとても便利です。

1プレイ・トーナメント・モードは，コンピュータを相手に3連戦を行ないます。そのうち2勝すれば勝ちでつぎのチームと対戦することになります。

ここで勝てば自動的にセーブされるのでつぎの試合で負けても，また同じ所から試合ができます。

そして12球団全部に勝つと，感動の優勝シーンが展開されます。1人で優勝をめざしたり兄弟や友だちと戦ったりして楽しく遊べるソフトです。

**手塚一郎**　テレネットの新作は，ひさしぶりのスポーツ・ゲームだ。操作性もなかなかいいし，ホームラン競走，電光掲示板などの付加的な要素もあって楽しい。パソコン界のファミスタになれるか？

**TOMMY**　ファミコンでは『ファミスタ'87』がバカ売れだけど，これまた同タイプのこのゲーム，ヒットしてるみたいね。もはや日本人にとって野球は国技なのかも知れないと思う今日この頃。

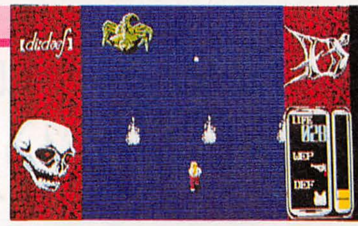
**幸運私真矢**　『Mr.プロ野球』とは一転して，こちらは純粋なアクション野球ゲームの秀作。なによりもマニュアルにプロ野球の裏話が書いてあるのが気に入った。おニャン子のマンガがあるのも最高！

**影**　ボールの飛ぶ方向にアングルがフルスクロールするのはオドロいた。88でよく動かしてるなあ。でも，外角に速球を投げていれば……ってのは，ちょっと……では？

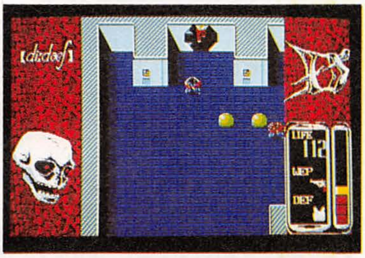
★「Mr.プロ野球」問い合わせ先：〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 クリスタルソフト「マイコンBASICマガジン」係
★「プロ野球ファン」問い合わせ先：〒162 東京都新宿区東五軒町1-9 片岡ビル 日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係

## SFバイオレンス・シューティング・ゲーム
# D′(ディー・ダッシュ)

テクノソフト



対応機種：PC-8801SRシリーズ　価格：7,800円



テクノソフトの九玉伝につづく２人同時アクションＲＰＧがコレ!! D′（ディー・ダッシュ）だ。タイトルにもでてくるようにスゴイ！バイオレンス作品。ストーリーは？というと，『照明一つない部屋に１人の男を囲むように数名の男が座っていた。彼らの目は，異様なほどギラギラと輝いており，つけいるスキもなかった。突然中央にいる男が，手を掲げると一つのホログラフが表示された。男は叫んだ。「見よ!!我らが悲願コードＤを，あとは最終実験を残すのみだ……」と。そして，今，その最終実験を阻止すべくコールド・スリープから目覚めたルイスとディックが活動しはじめた……』というもの。

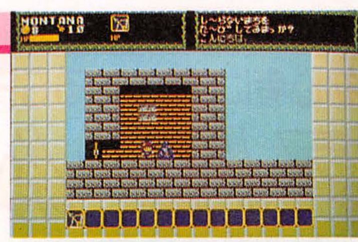
このゲームは２人同時プレイですが，キーボードでの２人同時プレイはやりにくいので，ジョイスティックを使用することができます。

キャラクターは，男性キャラを「ディック」，女性キャラを「ルイス」といい，男性，女性用があります。その他のキャラとして，「ロイド」「キース」「ベルナー」etc.と盛りだくさん。アイテム，武器なども10種類近くもあります。また，ポータブル・コンピュータというアイテムもあり，『スターウォーズ』のＲ２Ｄ２のように，マザーコンピュータから情報を引きだしたりすることもできます。

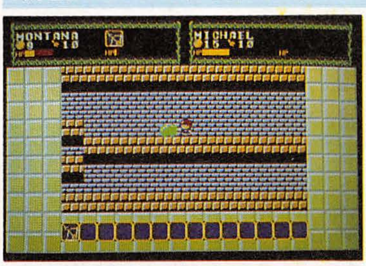
| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | 同社のＲＰＧ「九玉伝」の流れをくむゲームだが，舞台はガラリと変わって，バリバリのＳＦだ。『エイリアン・シンドローム』に似ているのが少し気になるけれど，確かにノリはいい。 |
| TOMMY | ２Ｐはホント息を合わせてやらないとダメ！　１人がモタついているとアッという間に襲われる緊張感がたまりませんわん駿河湾。しっかしカードがないとハマリ！という部屋にはまいった。 |
| 幸運私真矢 | 88としてはスクロールも水準以上のデキだけど，２人同時プレイでエイリアンを倒していくあたり，どー見ても『エイリアンシンドローム』？ ムゥ，「′」にはそんな意味があったのか!? |
| 影 | 88のいろんな機種でプレイしてみたけど，ＦＨの４メガかＳＲのＨがベストのスピードだ。ＶＡでやろうものなら自分の動きが速すぎて，敵についつい体当たりしてしまうほどの動きだ。 |

## 広大なマップにくり広げられるメルヘン・アクション
# ユーフォリー

システム・サコム



対応機種：X1シリーズ(FD)　価格：6,800円



システム・サコムひさびさのメルヘンチック・アクションＲＰＧ。それが，この『ユーフォリー』です。ファルラムとラファールのかわいい兄妹が，病気の母を救い永遠の幸せを求めて旅を続けます。

１プレイの場合は，ファルラムかラファールのどちらかを選択しますが，２人同時プレイも可能です。この場合は，１人がゲーム・オーバーになってもプレイは続けられます。また，ジャンプしながらの横移動や方向転換などの操作が必要なため，ジョイスティックでのプレイを前提にしてあります（ターボ・シリーズ以前のＸ１は同時キー入力を受けつけないのは，ご存知ですよね）。

ゲーム・フィールドは，大きくわけて，島(平地)，水中，地下迷路からなり，すべてタテ横スクロールで移動します。最初の島で武器やアイテムをそろえて冒険に出発するわけですが，海にでたら海中に潜ってもよし，水面を泳いでつぎの島に行ってもよしと，どこから冒険するかはキミしだい。でも海中や地下迷路は同じような画面が，やたらと広いので注意しましょう。

冒険の途中で出会うフシギなできごとや，心やさしい人々，危険な妖精たちなど，ファンタジックでメルヘンチックな世界が展開されていきます。

また，ＢＧＭもＦＭ音源ボード（ＣＺ－８ＢＳ１）に対応していて，これまたメルヘンチックな曲を聞かせてくれます。

| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | スクロールやキャラクターも良くできていて好感が持てる。とくに弓矢の飛びかたが地上と水中でちがうなど，細部のこだわりが尋常ではない。マップが狭ければ文句ないんだけど。 |
| TOMMY | マニュアルを読むとかなりマジなストーリーのような気がするのに，ナゼかやたらとギャグキャラが多いんだよね。ホッとしました。それにしても海中の操作は技術がいるなあ。 |
| 幸運私真矢 | かわいいキャラがはね回るタテ横スクロールのＲＰＧ。同じタイプに『ロマンシア』があるけど，海中での複合キー操作や，連続ジャンプを駆使するあたり，アクション性はこちらが上。 |
| 影 | 主人公のキャラもかわいいけど，敵にふれたとき「フギャ！」という悲鳴がなんともカワイラシイのだ。水中での操作がチョットやりにくいけど，２人同時プレイできるのはGood！ |

★「D′」問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 テクノソフト「マイコンBASICマガジン」係
★「ユーフォリー」問い合わせ先：〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F システム・サコム「マイコンBASICマガジン」係

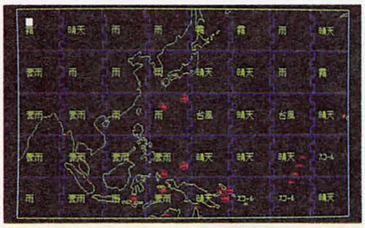
## 第2次大戦をテーマにしたウォー・シミュレーション

# 太平洋の嵐

ジー・エー・エム




対応機種：PC-9801M/UM/VX　価格：12,800円



この『太平洋の嵐』は，1941年12月８日日本軍の真珠湾攻撃にはじまり，1945年８月15日原爆投下によって終戦を迎えた，第二次世界大戦の太平洋戦争を舞台にした戦略シミュレーション・ゲームです。史実では悲惨な幕切れとなりましたが，ゲームではキミが陸軍総参謀長と海軍軍令部総長および軍需大臣を兼任し，日本を勝利へ導かなければなりません。

シナリオは，「ニイタカヤマノボレ」「ターニングポイント」「グランドキャンペーン」の三つから構成されていて，史実に基づいた展開になっています。「ニイタカヤマノボレ」は，ハワイの真珠湾攻撃による日米開戦から南方攻略戦を再現，「ターニングポイント」は，東南アジア全域への戦域拡大からミッドウェイ海戦まで，そして「グランドキャンペーン」では，長期戦を想定した資源確保と科学技術をポイントにしたシナリオです。

そしてゲーム終了は，本土および隣接国を陸海軍が保有できる日本大勝利から，連合軍による日本本土の占領（日本敗北），または本土の分割統治（日本大敗）まで七つのレベルが用意されていて，ゲームの終わる条件によって勝利レベルが決定されるようになっています。

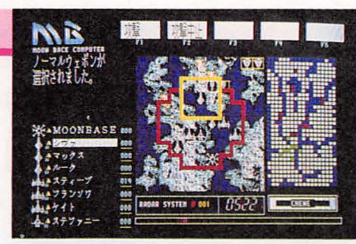
しかし，「太平洋戦争における日本と資源の問題をシミュレートすることに重点を置いた」とマニュアルにあるように，最良な状態で，いつ戦争を終わらせるかがポイントなのです。

| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | かつてこれほどまでに膨大なデータ量を誇ったＳＬＧがあっただろうか。兵器や艦を作るのはもとより，改造(！)だってできてしまうのだから……。マニア以外は手をだしてはいけない！ |
| TOMMY | 皆サマ，申し訳ございません（©あしゅら男爵）。もともとシミュレーションの苦手なあたしは，ついに１ターン終わらせることができませんでした。だあって長いんだもーん。本格派！ |
| 幸運私真矢 | ウ～ン，ハンパじゃないシミュレーション・ゲームだ。１ターン３日——すべてを終わらせるのに，どれだけかかるんだろう？　このゲームのテスト・プレイヤーの苦労を思うと夜も眠れない。 |
| 影 | うーむ，マニュアルを読むだけでも歴史の勉強になるな。元海軍大佐や太平洋戦争の最前線となったフィリピン，サイパンなどを直接取材して資料を集めただけあって，まさに超大作!! |

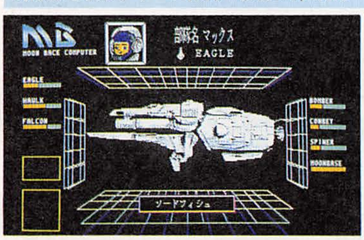
## 初心者にも楽しめるSFシミュレーション・ゲーム

# ストーム

マイクロネット



対応機種：X1シリーズ(FD)　価格：7,800円



今回，マイクロネットから発売されたＳＦシミュレーション・ゲームが，この『ＳＴＯＲＭ』です。

ＮＥＯ-ＳＴＲＡＴＥＧＩＣ-ＳＩＭＵＬＡＴＩＯＮと銘うってあり，その名のとおり，少し毛色の変わったところのあるソフトです。

あなたは空間に発生した（させられた）ゆがみにより，月面から別宇宙へと転移してしまったムーンベースのコマンダーとなり，生き残るためにシュネ軍と戦わねばならなくなります。

あなたは，あるときはすべてのパイロットと戦闘機の特性を把握した指令官として，それらを指揮しムーンベースを守り，そして敵を撃破し，またあるときは単身敵の基地へと潜入し破壊工作を行なうこともあります。

戦闘時に表示される（モードを切り換えたとき）敵宇宙船のグラフィック，そしてデモに見られる自軍の宇宙船のグラフィックはとても美しく，目をみはるものがあります。

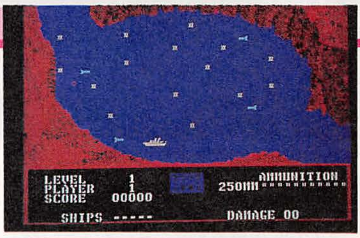
生き残り（勝ち続け），ストーリーが展開していくにつれて，新しい兵器が開発されていきます。

さらに，今まで知らなかったさまざまな事実があきらかになってきます。

あなた，そしてムーンベースは，無事に五つのシナリオをクリアし，ラストを迎えることができるでしょうか？作戦の成功を祈ります！

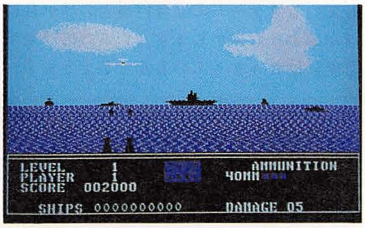
| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | デジタイズされた兵器などが渋い。途中の人物とかもシリアス路線でいけば，もっと統一がとれて良かったんじゃないかなー。ＲＰＧ感覚で遊べるので，ＳＬＧが苦手な人にもおススメ。 |
| TOMMY | シミュレーションは苦手なんだってば！　でもこのゲームは目新しいものがけっこうあって好感が持てます。そういやよく似た名前の食べ物があったな。酢コンブ…あ，似てないね。 |
| 幸運私真矢 | １年半待たされたけど，その甲斐(かい)があったってカンジ。乗組員をチームに編成して，それぞれがＥＸＰをかせいでいくあたりはオモシロイ。わざわざ50体の模型を作った努力にも脱帽。 |
| 影 | 各ユニットの設定がむずかしくないため，シミュレーションの初心者にでもすぐプレイできるのがいい。しかし，マニュアルのイラスト，シナリオ・プロローグといい，どっかで見たなあ?? |

★「太平洋の嵐」問い合わせ先：〒144 東京都大田区蒲田1-22-18-418 ジー・エー・エム「マイコンBASICマガジン」係
★「ストーム」問い合わせ先：〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F マイクロネット「マイコンBASICマガジン」係




## 昔なつかしのシンプルな戦争ゲーム
# ビーチヘッド
ポニーキャニオン

対応機種：PC-8801シリーズ　価格：6,800円




広大なマップ，豊富なキャラクターやアイテムという現在のゲームの安易な方向性に逆向するように，昔のハードでも十分に遊べるシンプルなゲーム。それが，この『ビーチヘッド』です。

『ビーチヘッド』には五つのステージがあり，艦隊で敵地に上陸して敵の防衛線を突破し，最後に敵の巨大要塞を破壊するのが目的です。でもステージを順にクリアしなくても，ゲーム・スタートのときにどのステージをプレイするか自由に選べるようにもなっています。難易度も4段階から選択できます。

まず第1ステージは，機雷と魚雷がところせましと動きまわる海峡を横断するもの。スピードの緩急（かんきゅう）をうまくコントロールするのがポイントです。

第2ステージは，攻撃してくる敵戦闘機を機銃掃射で撃墜するステージ。当然敵戦闘機も爆弾を落としてきます。そして，背景は同じですが，今度は敵空母を相手にするのが第3ステージです。

つぎは，いよいよ上陸して敵の防衛線を，戦車に乗って突破する第4ステージ。敵はトーチカの中から攻撃してきますが，この弾の速いこと！

そして最終ステージは，いよいよ敵の巨大要塞が待ちかまえています。巨大大砲をかわしつつ，要塞の窓を一撃必殺でねらわなければなりません。グラフィックも操作もシンプルですが，妙に熱くなれるゲームですよ。

| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | レトロブームもここまできたかと思わせるほど，ひと昔前のゲームが何種類も詰まっている。なのに，意地になってプレイしてしまうボク。ゲームの本来の姿は，こうあるべきなのか？ |
| TOMMY | 一見単純に感じる魚雷抜けが意外にムズカシくてハマっちゃった。結局加速減速をうまく使いこなすのがカギなんだな。死ぬたびに流れるＢＧＭが甲子園の応援を思いださせますぜ。 |
| 幸運私真矢 | ベーマガの投稿集のような作品なんだけど，それでも熱くなってしまうのはナゼ？　最近のゲームが忘れている何かを，この作品は教えてくれるような気がする。 |
| 影 | 今どき元祖PC-88でプレイできるゲームが発売されるとは，なんともウレシイ！　ゲーム内容もグラフィックもシンプルそのものだけど，なぜか熱くなってしまう。 |




## RPGの本場アメリカから上陸した吟遊詩人の物語
# バーズテイル
エレクトロニック・アーツ

対応機種：PC-9801M/VM/VX　価格：7,800円




ＲＰＧの本場アメリカで発売されていたアップル版の『バーズテイル』が，ＰＣ-98用に移植されました。タイトルを直訳すると，吟遊詩人の物語。スカラブレの町で展開される剣と魔法の世界。まさにファンタジーの世界です。

ゲームの大目標は，スカラブレの町を支配する悪の魔法使いマンガーを捜しだし，町を支配から解放するよう説得することですが，バーズテイルの世界をくまなく探検したり，行動を共にしてくれるキャラクターを育てることにもプレイする楽しみを見いだせるような設定がなされています。

キャラクター・クラスには，パラディンやローグ，ウィザードなどファンタジーＲＰＧでおなじみのものが登場しますが，ゲーム・タイトルにあるように，バード（吟遊詩人）が重要な役割りを果たします。ファイターを鼓舞する曲を奏でる特殊な魔術を持っていて，6曲のレパートリーを演奏することができます。このほかにも，マジック・ユーザーが呪えられる魔法は90種類用意されています。

敵モンスターは，エンカウントするとウインドゥにグラフィックが表示されるとともに，モンスターの爪などがアニメーションするようになっていて，戦闘モードでの視覚的な楽しみも満足させてくれます。また，パーティのキャラクターも性格を持っているので，場合によって敵側に寝返ることもあります。こうなるとパーティ内戦闘へと発展もしますよ。

| | |
|---|---|
| 手塚一郎 | ３Ｄで表示される屋外がわかりずらいのが難点。「マッピング命」の根性ゲームだけど，戦闘モードで見られるモンスターのアニメ処理が軽い息抜きになっている。操作性が今一歩と感じた。 |
| TOMMY | 敵が出現すると「恐怖のドワーフ」とか「死を呼ぶサムライ」なんて形容詞がついてるのが，軽いアニメーション処理と相まって最高にユカイ。早く全部のモンスターを見たいなっ。 |
| 幸運私真矢 | Apple版では，『ウィザードリィ』『ウルティマ』のデータが使えたけど，日本版ではそれができないのが，とっても残念。でも，ゲーム自体は，グラフィックもキレイでのめりこみそう。 |
| 影 | 「アメリカではウル○○マより大人気！」というコピーを堂々とパッケージにはっているのが気に入った!!アメリカの会社ならではのものだ。日本人にウケるアレンジもヨロシク！ |

★「ビーチヘッド」問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F ポニーキャニオン「マイコンBASICマガジン」係
★「バーズテイル」問い合わせ先：〒105 東京都港区西新橋1-1-3 東京桜田ビル5F エレクトロニック・アーツ「マイコンBASICマガジン」係




# ニンジャ・ウォーリアーズ

©タイトー

Written by 見城こうじ

プロコもティアットも長い間ご苦労様でした。――と，いうわけでダライアスともいよいよお別れして，ダライアス筐体（きょうたい）使用のニューゲーム『ニンジャ・ウォーリアーズ』の登場と相なりました。

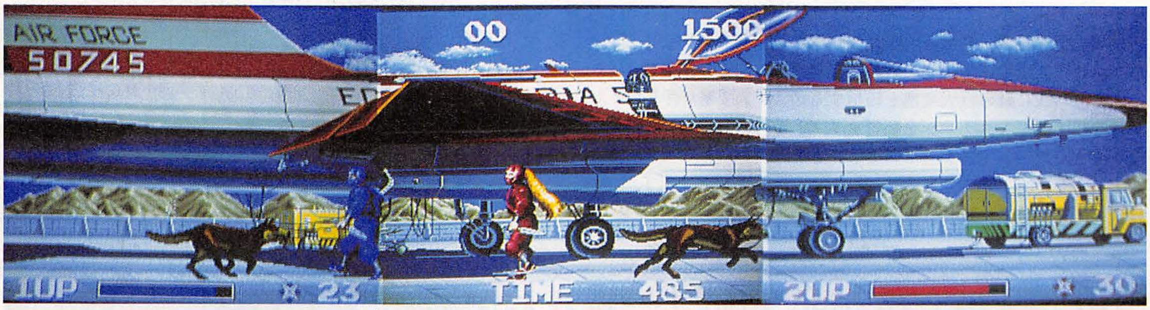
最近は，米国製の忍者映画なんてものがビデオソフトで見られたりしてご存知のかたも多いと思いますが，アメリカでは何年か前から「ニンジャ・ブーム」なるものが巻き起こっているとか。

先頃発表されたセガの『忍』などにしても，この「ニンジャ・ブーム」を考慮に入れて作られた作品なわけですが。こういう企画がメーカー間でカチ合ってしまってもなんとも言いようがないわけでして，苦笑している両ゲームの開発担当者の顔が目に浮かぶような気がします（ナムコの『未来忍者』はどうなっているんでしょうね？）。

## 大きなキャラ・アニメーションとサウンドに注目！

肝心の『ニンジャ・ウォーリアーズ』のゲーム内容ですが，正直なところ，まだそれほどゲームをやり込んでいないのでなんとも言えませんが，一つはっきり気に入った点があります。パワーアップとアイテムの概念がまったくないことです。何もパワーアップしちゃいけないとかいうことではありませんが，やはりシンプルなゲームはよい！と思うしだいです。

また，大きなキャラクターが，全般に実によくアニメーションしていることには大変好感が持てました。そしてサウンド。これがまた良いです，実に良いのです。まあ，サウンドなんてものも個人の好みによるところが大きいので，ぜひみなさんご自分でゲーム・センターに足を運び，その音楽にジックリ耳を傾けてみることをおすすめします。前置きが長くなりましたが，まずはストーリーから。




▲見てくれ！大画面のど迫力！

## ストーリー

1993年―――。かつて栄華を誇(ほこ)ったこの大国は，危機に直面していた。魔王〝バングラー〟がその邪悪な魔力により，独裁的な政治を行なうようになってからというもの，人々の意識は洗脳され，社会は荒廃(こうはい)してきた。革命派のリーダーである〝マルク〟は，バングラーを暗殺すべく，2体の殺人(キラー)マシン〝KUNOICHI〟と〝NINJA〟を完成させた…。

## プレイング・ルール

まずは，スタート・ボタンです。1Pボタンを押すと主人公は〝KUNOICHI〟（女），2Pボタンを押すと主人公は〝NINJA〟（男），いずれかを選ぶことができます。

両者間でとくに能力のちがいはありません。どちらを選ぶかは趣味の問題です。ただし，NINJAは左側，KUNOICHIは右側のコントロール・パネルを使用します。もちろん2人同時プレイも可能です。

プレイヤーの武器は苦無（くない：短剣）と手裏剣（数に制限あり）です。これらを使って敵を倒しながら横スクロール画面を進行していき，ゲートに入るとラウンド・クリアです。最終目的は官邸内に潜むバングラーを暗殺し，革命を起こすことです。

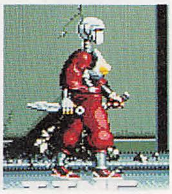
プレイヤーには，ライフ制が用いられており，敵の攻撃を受けるごとに減っていきゼロになるとゲーム・オーバーです。これはラウンド・クリア時のみ，回復します。プレイヤーがダメージを受けるたびに体の表皮が少しずつはがれて，中からメカニックなサイボーグの姿が現れます。彼らはサイボーグ戦士なのです。正直言って笑えます。



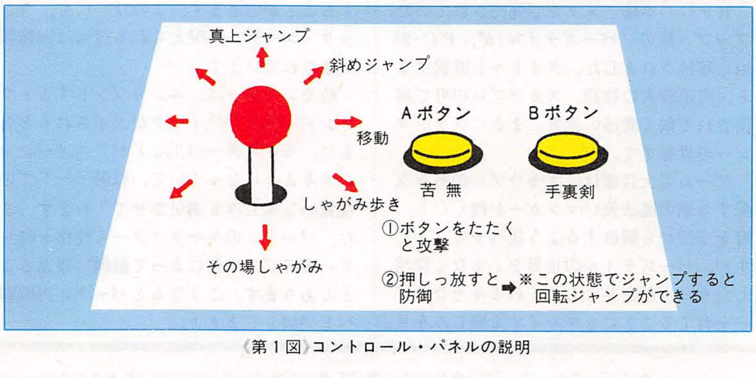
▲主人公〝NINJA〟



女主人公〝KUNOICHI〟▼

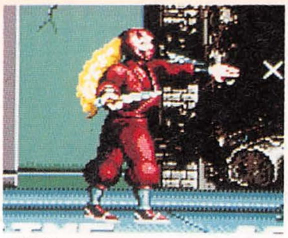


▶サイボーグのボディをさらけだした〝KUNOICHI〟

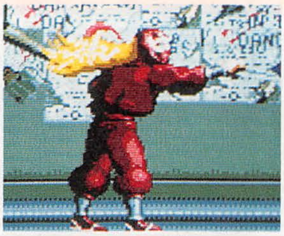



《第1図》コントロール・パネルの説明

## 操作方法をマスターしよう



手裏剣
数に制限があるが，忍者系の敵キャラを倒すごとに補充される。



苦無(くない)による攻撃
この武器が戦いの中心となる。



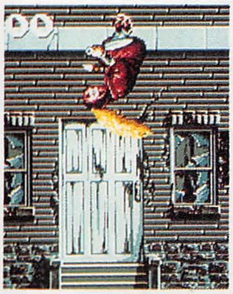
ノーマル・ジャンプ
レバーで行なう。



しゃがみ
この体勢のまま移動することもできる。



苦無による防御
苦無ボタンを押しっぱなしにするとこの状態を保てる。



大技・回転ジャンプ
前が前転，後ろがバック転。苦無ボタンを押したままジャンプをするとこれが行なえる。回転ジャンプ中は敵や敵弾との当たり判定がなくなる！これは実に有効だ。

## 主人公に襲いかかる敵キャラクターたち

大きなキャラクターでリアルなアニメーションが，このゲームの売り。今回紹介するのは3面までに登場するキャラクターです。これで全部というわけではありません。



忍犬
〝バウワウワウ″と突っ走ってくるだけのザコキャラ。ぶった斬ると〝キャイン，キャイン″とのけぞってやられる。



アーミー(ランチャー)
ランチャーで攻めてくる。間合いをつかもう！



くノ一(敵)
ワンダーモモのアマゾーナじゃないよ，などという安易な説明はみっともないからやめよう（もう書いとるっつーに）。1面のボス。



火炎忍者
これまた空中殺法と火炎攻撃が得意技。



アーミー(ナイフ)
ナイフで攻めてくる。こいつもザコのたぐい。



コマンダー
画面のすみっこで指揮をとっているのだが，すぐ退却命令をだすヤツ。



土蜘蛛(つちぐも)
身軽な体を生かした空中殺法と鋭い爪による攻撃が身上。



シャドーマン
その名のとおり，主人公の影のごとく同じ能力を持つ。ちゃんと苦無で防御したりする。



アーミー(マシンガン)
マシンガンで攻めてくる。しゃがんで近づけ！



スナイパー
物陰からいきなり飛びだして主人公をつけ狙う狙撃手。

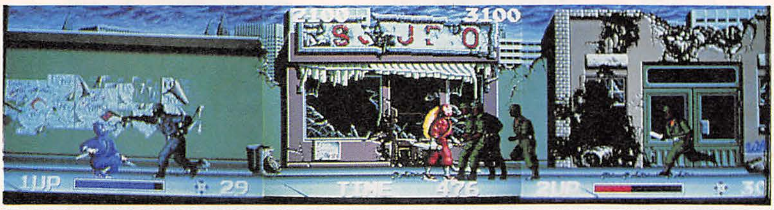


ムササビ
画面前方から中央付近まで飛んできて，急旋回して帰っていく。

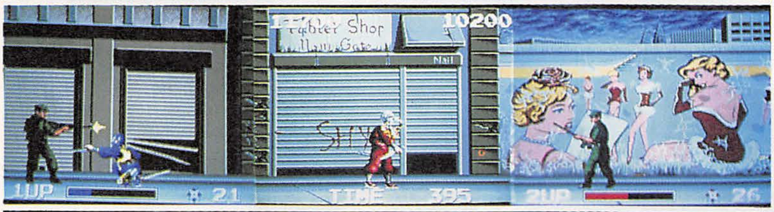


アイアン・アーム
鎖ガマをぶん回して攻撃してくる。耐久力もある程度高い。3面のボス。

# とりこになるぞ！この迫力・快感!!ダイジェスト画面紹介




◀ラウンド1はスラム街が舞台だ。アーミーどもが2人の前に立ちはだかる！ 2人同時プレイなら前後から攻め寄る敵もうまく分担して倒せるぞ




◀ニンジャ・ウォーリアーズはダライアスに比べ，背景に異常なほど凝っていることがわかる。これだけでも全面見てみたい気分にさせてくれる




◀主人公は敵の攻撃を受けると機械の肌がむきだしになる。サイボーグ009の003か，はたまたバイオニックジェミーのジェミーソマーズか，ああ，サイボーグ・ブルース




◀ラウンド1の最終防衛線を守る敵くノー！今にもNINJAが逃げようとしているこのシャッターのタイミングは気まずい




◀ラウンド2は軍事基地が舞台だ。いきなり登場のこの戦車には圧倒されるぞ。この面のボスもこの戦車。あとでもう一度相対することになる



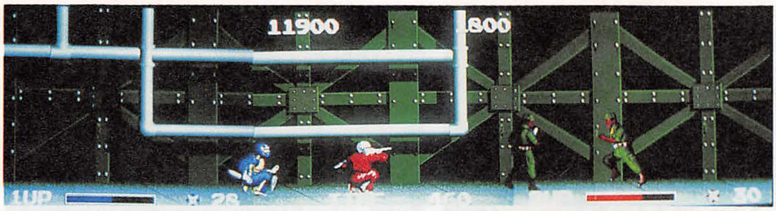

◀3画面を越える迫力の戦闘機を背景に火炎忍者と戦うKUNOICHI&NINJA



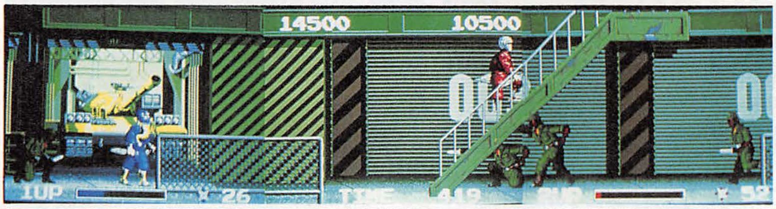

◀土蜘蛛（つちぐも）が2人も現れた！回転ジャンプを多用してかわしたり間合いに入り込むのも有効だ



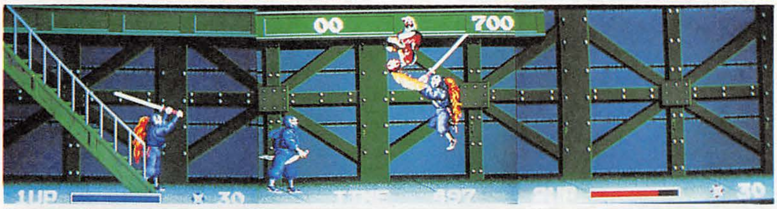

◀さあラウンド2のボスは戦車だ！弱点がどこかは一見して想像がつくと思うよ




◀ラウンド3は倉庫内の戦いだ。写真のようにパイプの通っている場所はこのようにしゃがんで移動しなければならない




◀この面は階段を昇ることによって縦スクロールして進路を選択することができる。でも昇っても行き止まりまで行くと，また下りの階段があるので結局元の階へもどってくる




◀余談だけど，このゲームは1ラウンド，約40画面分の広さがあるとのこと。実際プレイしていても1面がかなり長く感じられる




◀ラウンド3のボスはアイアン・アーム。さあどうして攻略しよう？間合いにどう飛び込むかだ

ちょっとためになるハードウエア情報

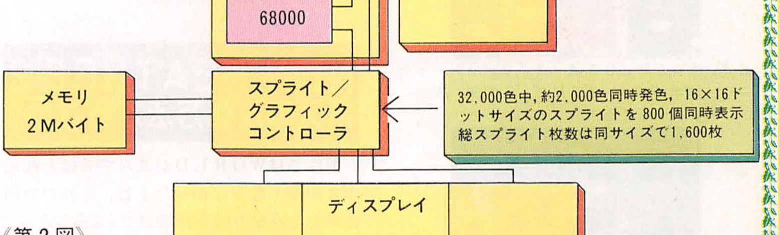
## モンスター・マシンのハードウエア

『ニンジャ・ウォーリアーズ』のハード的な特徴は，横に3台のディスプレイを並べた特大スクリーンだ。横に3台といっても，『ダライアス』をプレイした人なら知っていると思うが，直接ディスプレイからの画像を見ているのは真ん中の1台だけで，両サイドの2台は下側に取りつけたディスプレイの反射画像である。この二つの反射画像と真ん中の画像をうまくつなぎ合わせて画面をスクロールさせたり，個々のキャラを動かすのが，専用スプライト／グラフィック・コントローラ″だ。

このスプライト／グラフィック・コントローラの能力は，16×16ドットのスプライトを1,600枚持ち，同時に800個表示することができること。つまりファミコンやMSXでキャラクターが多数登場するとチラツキがでてキャラが消えたりすることがあるが，このハードでは800個のキャラがでても消えることはない。まあ，大きなキャラの場合は，16×16サイズを何枚か組み合わせて一つにしているので，800種類のキャラ同時ということは，まずないけれど…。

さらに，色は32,000色中約2,000色を同時に発色できる能力を持っている。

また，サウンド部は，FM6チャンネル，PSG1チャンネル，音声（サンプリング）7チャンネルを持ち，メモリ用として2MバイトのROMが装備されている。この内，サンプリング7チャンネルで，忍犬の鳴き声やコマンダーの命令の声など迫力ある効果音をだしている。サンプリングは自然の声に近いものを表現するために大量のデータを記憶させる必要があるので2Mバイトという大容量ROMがのっているわけだ。とにかく，ものすごいハードだということがわかってもらえたことだろう。




《第2図》
ハードウエアのブロックダイヤグラム




# レインボーアイランド
## ★エキストラバージョン★

©タイトー

Written by 見城こうじ

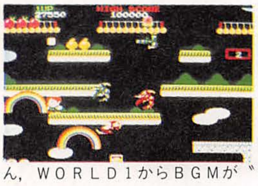
レインボー・ファンにうれしいお知らせ！ なんとあの『レインボーアイランド』のエキストラ・バージョンが発売されることになったぞ。文頭ながらプレイした感想をまず書かせてもらうと，「凝っている！」の一言だ。ちょっと業界の話になるけど，このエキストラ・バージョンは，ゲーム・センターに対して基板ごと売られるものではなく，ＲＯＭの部分のみを交換して安価に売られるものなんだ。みんなの記憶に新しいところでは，『ダライアス』や『ドラゴンスピリット』などの新バージョンがそれだ。ＲＯＭ交換による新バージョンが発売される理由は，各ゲームによって微妙に異なるけれど，たいていは問題のあるＢＵＧを取り除いたり，ちょっとした難易度の変更のためというものだ。したがって制作に時間の余裕がないこともあって，それほど前バージョンとちがった内容のものは望めない。

その意味で今回のエキストラ・バージョンは，ＲＯＭ交換作品としては実に凝っている。つまりかなりの部分が前とちがうのだ。ルールさえ変わってしまっているところもある。

## エキストラバージョン七つの新設定

### NEW FEATURE 1 キャラクターが入れ替わった

背景のデザインがそのままで（ただし色が変わっている），なんとキャラクターが全面入れ替わった！たとえばWORLD１は背景がインセクト・アイランドで敵キャラがダライアス（前作ではWORLD９），WORLD２は背景がコンバット・アイランドで敵キャラがフェアリーランドストーリー（＝マジカル・アイランド：前作ではWORLD８）といった具合だ。もちろん難易度は適当なものに調整されている。



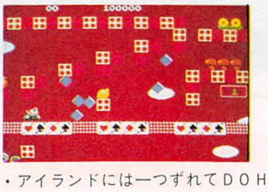
▲うーん，ＷＯＲＬＤ１からＢＧＭが“ＣＯＳＭＩＣ ＡＩＲ ＷＡＹ”とは不思議な感じ。敵は弱いから安心してね



▲続いてＷＯＲＬＤ２はフェアリーランドストーリー前半のメインＢＧＭだ。この曲，本当にいいアレンジしてる



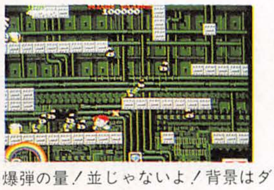
▶ＷＯＲＬＤ３はモンスター・アイランドを背景に敵はドラゴン・アイランドのキャラ（けっこう似合ってるね）



▲トイ・アイランドには一つずれてＤＯＨ'Sアイランドのキャラだ。ちなみに写真のラウンドは「ぼん」しかでてきません



▲マジカル・アイランドを背景にライバルはロボット。あいざっ君へっどはやっぱり強い



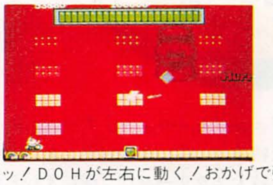
▲この爆弾の量！並じゃないよ！背景はダライアス・アイランドの機械都市

### NEW FEATURE 2 ボスの攻撃方法がちがう！

前作ではWORLDが進んでもほとんどボスが強くならなかったよね。それが今回は新たな攻撃方法を仕掛けてくる敵も含み，高次WORLDに進むごとにちょっとずつ手強くなっていくぞ。



▲おおっとＷＯＲＬＤ１からエレクトリック・ファンが見られるとは！しかしレーザーさえ気をつければ誘導弾の性能は甘いし，なんといっても耐久力が全然ない。結局こいつのテーマはゆっくり聞けないんですね



▲ゲーッ！ＤＯＨが左右に動く！おかげで弾のでかたも微妙にズレてこわい！ごめん，俺が悪かった，アルカノイドは名作だ！



▲すーぱーくもんがぁは新たに「くもの巣攻撃」を混合させて攻めてくる！上から次々と降ってくる。これにバビー君が触れても１発でＯＵＴ！



▲すーぱーぴえろんが小ぴえろんを放ったあぁぁ…１，２，３，４…数が多いじゃないィイイ



▲何も言うことはありません。すーぱーへりぼうは最初から怒っています。このじゅうたん爆撃どーすんの？　大丈夫，弾の切れ目があるからなんとかなるはず…



▲バ，バブルドラゴンが赤い！　このあと正体を現す，すーぱーすかるもんすたの耐久力が前バージョンより格段にあがっています

## NEW FEATURE 3 隠しコマンドが全部入れ替わった！

前作の隠しコマンドは全部使えなくなり，そっくり新しくなってしまったので，まるまる調べ直さなくてはならないわけだ（ただしＨＩＮＴ　Ａ，Ｂ，Ｃのコマンドはそのまま）。しかも今回はシークレット・ルームに１度入ったからといって，いっぺんに見ることはできないんだ。これはどういうことかというと，コマンド８文字のうち，頭の１文字は常に見えるようになっているんだけど，残りの７文字はそのとき満たしている条件に従ってどれか１文字だけを見ることができ，残る６文字は伏せ字となっている。その条件をここに書いてしまうと（何文字目を見ることができるか），ボスルームに入る直前に最後に取ったダイヤの色で決定されるんだ。

ちなみに前回のＨＩＮＴ　Ａ，Ｂ，Ｃの代わりに今回はＨＩＮＴ　Ｄ，Ｅ，Ｆというのが入っているぞ（エキストラ・バージョンのインストラクションをしてくれる）。



▲上のハートマークの部分が「伏せ字」ということです。ＮＯ　ＢＯＮＵＳとでているのはこの部屋でハイパー・アイテムを取ってしまったため。取らずにでれば，その場で100万点がもらえるよ

## NEW FEATURE 4 ハイパーアイテムが選べる！

シークレット・ルームに入ることによって手に入れることのできる「ハイパーアイテム」，なんと今回はＷＯＲＬＤ１〜７の中に配置されている物ならどれでも好きな順に狙ってだせるようになったぞ。その条件については今回新たに登場したＨＩＮＴ　Ｄ，Ｅ，Ｆを解読してもらえばすぐにわかるとのことだ。

今回ＷＯＲＬＤ１〜７に配置されているアイテムとその効果について一覧表にしたのでよく見てね。

〈WORLD１〜７ハイパーアイテム一覧〉

| アイテムの名称 | アイテムの効力 |
| --- | --- |
| 黄金のくつ | ゲーム・オーバーまでくつの効力が続く |
| 赤いつぼ(大) | ゲーム・オーバーまで赤いつぼの効力が続く |
| 黄色いつぼ(大) | ゲーム・オーバーまで黄色いつぼの効力が続く |
| ピーコックフェザー(大) | ゲーム・オーバーまで各ラウンド最初の５秒間だけピーコックフェザーの効力が続く |
| 黄金の鍵 | 隠しコマンドが一瞬だけすべて見える |
| ドル袋(大) | 各ラウンドで1個だけ10万点のドル袋が降ってくる |
| 継続の書 | WORLD 7 以降もコンティニューできるようになる |

## NEW FEATURE 5 各種全面クリアボーナスが追加された！

前作でも真のエンディングに到着するとストック・ボーナスおよび全シークレット・ルーム通過ボーナス（後者は一部のバージョンにしか入っていない。プログラム・ミスによるもの）が得られたけれど，今回はストック・ボーナス以外はちょっと変わって，以下のように追加された。

①シークレット・ルーム内のハイパーアイテムを取らずにでると…１部屋につき，100万点！
②全シークレット・ルーム内でハイパーアイテムを取らないと…さらに5000万点！
③隠しコマンド・ハイパーアイテムなしで全面クリア…今までのボーナスに加えて300万点！
④シークレット・ルーム全通過ボーナス…コンティニューなし→1,000万点！
　コンティニューあり→500万点！

## NEW FEATURE 6 バブルボブルのゾロ目ボーナスが復活

あの『バブルボブル』の懐かしの点数調整ボーナスが復活したぞ。ゴールイン時のスコアの下３ケタの数字が同じとき，宝箱から１種類のフードが飛びだすというものだ。ちなみに普通は１個500点のフードが15個飛びだすんだけど，このときはなんと１個あたり3,000点の高得点となる。

また，このゾロ目ボーナスとは関係なく，1/128の確率で宝箱から１個10,000点の７色のハートが飛びだすこともあるよ。



▲バブルボブルのときにあった点数合わせの楽しさが帰ってきた！　ホーリーウォーターを取りつつ点数調整を行なうと写真のような不気味な組み合わせもできちゃいます（点数はメチャ高い）

## NEW FEATURE 7 出現アイテムの優先順位が変わった！

『レインボーアイランド』のシークレット・アイテム（本誌'88年１月号参照）は，『バブルボブル』のアイテム同様，出現法則があり，またいくつかのアイテムの出現条件が重なった場合は，どちらのアイテムを優先して出現させるかという優先順位がある。『レインボーアイランド』では，このシステムのバランスに難があり，ほとんど出現することのできないかわいそうなアイテムがあった。それが今回再調整されたため，前作ではほとんど幻のアイテムと言われていた「ホーリーウォーター」や「マジックワンド（魔法のつえ）」などが大変出現しやすくなっているんだ。

## EXTRA NEW FEATURE 各種BUGの修正&プレイしやすさの改善

これは，まあ取るに足らない小さなＢＵＧや（大きなＢＵＧもあったけど），こまごまとしたプレイしにくい点などが多数手直しされているということだ。これに関しては，前作をプレイした人ならすぐにわかるような部分も多いと思うよ。

# チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム




# ティル・ナ・ノーグ

システムソフト
対応機種：PC-9801E以上
価　　格：9,500円
Written by 手塚一郎

1月号でも紹介したシステムソフトの新作RPG『ティル・ナ・ノーグ』が，ついに発売になった。テーブル・トークの（ベーマガ読者にわかりやすく書くならば「ボード版の」）RPGに，より近づいたゲーム展開が，とにかくスゴイ！　少々オーバー・キルな部分もあるものの，日本一のパソコンRPGであると断言しよう。PC－98シリーズを持っている人は必ず買いなさい。これは命令だ！

## 頂点を極めたRPG

とりあえずは，テーブル・トークのRPG（以下単にRPGと略す）の話から入ろう。RPGっていうのは，文字どおり「役割を演じること」だって知っているよね。だけど，この「役を演じること」は実にむずかしいことなんだ。敵の親玉を倒すとか，お姫さまを救いだすということを達成すれば，役を演じたことになるのだろうか？答はもちろんNOだ。

RPGは過程を楽しむゲームだと言われるとおり，重要なのは結末よりも，その途中である。この点はメーカーもプレイヤーも，わかりきっているはずなのに，なぜか無視してしまう。コンピュータの中に構築された架空の世界を旅するのは，プレイヤーであるキミではなく，人格を数値化されたキャラクターなんだ。与えられた状況で，このキャラクターが本当に自分の意志を持っていたら，どういう行動をするだろう？こう考えて，自分なりの答を見つけていくゲームがRPGなのである。

もしも，道ばたにお金が落ちているとしたら，どうする？　キミのキャラクターが悪いヤツだったらまちがいなく，自分のものにしてしまうだろうし，良いキャラクターならば落とした人を捜すだろう。多くの場合は，そうならなければならない。なぜならば，悪いヤツは悪いし，良い人は良いからだ。つまり，それを演じるキミが良い人か，悪人なのかは関係ないのである。

もうそろそろ気がついた人もいるだろう。RPGというものが，自由で，何でもできるゲームではないってことを。確かにRPGは空想の上でのゲームであるわけだから，不可能ということは，ほとんどないはずだ。だけど，何をしてもいいのだったら，RPGであるはずがない。やるべきこと，そしてやらなければならないことは，必然的に限られているのだ。

最初から堅苦しい話ばかりで申しわけないけれど，これらのことは，『ティル・ナ・ノーグ』をプレイする上で非常に大切なことなので，胆に銘じておいてほしい。

## 仲間にも個々の性格がある

さて，『ティル・ナ・ノーグ』では，キミは絶滅の危機にある国を救う勇者の役を演じることになる。仲間は4人までパーティに入れることができる。

彼らは冒険の途中や酒場などで名乗りをあげてくるので，そこで入れるか入れないかの判断をするわけだ。

ところが，彼らにも，それぞれの人格があり，そこにさまざまな問題が生じてくる。今までのパソコンRPGだと，パーティを組んでも他のキャラクターたちは単にプレイヤーの欲求（たとえばゴールドを集めたり，目的を達成するために便利だからなど）を満たすためだけの存在でしかなかったはずである。しかし，『ティル・ナ・ノーグ』ではちがうのだ。頼みもしないのに勝手にパーティに入ってしまうキャラクターや，気に入らないことがあるとパーティから抜けてしまうキャラクター，さらに普段は逃げまわっているのに，イザとなると頼りになるキャラクター，そして真先に敵へ突っ込んでいくくせに，すぐに逃げもどってくるキャラクターなどなど，まるで実在する人間のようで，非常に楽しい。

このひとクセも，ふたクセもある連中をまとめるのは大変そうだ。そう考える人もいるだろう。だけど，実はそんなにむずかしいことじゃないんだ。要は，彼ら——キャラクターたち—を道具としてではなく，1人の人間として考えてあげればいいのである。いろいろなキャラクターをつぎつぎとパーティに組み込んで楽しむこともできる。流動性に富んだパーティなんて言うと聞こえはいいかもしれないけれど，やっぱり愛着に欠けるもんね。とりあえずは，『ティル・ナ・ノーグ』の住人たちと，とことんまでつき合ってほしい。きっと，彼らを通して「キミだけの世界」が見えてくるはずだから……。

そろそろ，準備が整ったみたいだ。それでは，ボクの『ティル・ナ・ノーグ』へどうぞ。

## シナリオ・ジェネレータ搭載！

「ティル・ナ・ノーグ」というのは，ケルト神話に登場する「常若の国」のことだ。この国は，たった一つではなく，無数に存在すると信じられている。ある人はエリン（現在のアイルランド）の西，海を越えた彼方（かなた）にあるといい，またある人は，地下深い，暗き洞窟の果てにあるという。そう，「ティル・ナ・ノーグ」は，それを信じる人の数だけ存在するのである。

このゲームは，今までのパソコンRPGの概念を打ち破った「シナリオ・ジェネレータ」を搭載している。これにより，キミが望むのならば，つぎつぎと新しいシナリオを創りだしてくれるというわけだ。これこそ，まさに，パソコン版「常若の国」だと思わないかな？

問題なのは，量より質である。いくら無数のシナリオとはいっても，ダンジョンなどのマップやでてくるモンスター，アイテムなどがちがうだけでは，おもしろくもなんともない。確かに『ティル・ナ・ノーグ』でも，オープニングおよびエンディングでは，それぞれのシナリオが，それ程までに大差がないように思える。しかし，問題なのは，そこへ到るまでの過程なんだ。

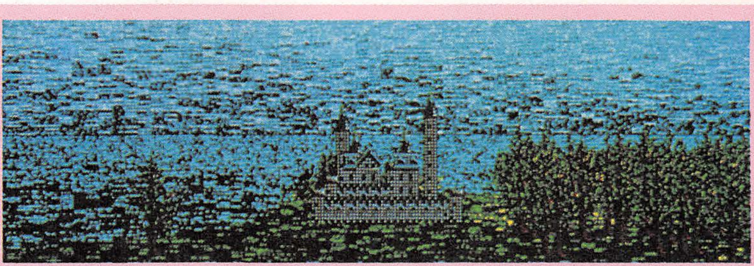
最初に書いたように，『ティル・ナ・ノーグ』は，あらかじめ配置されたイベントを順に追っていくような，その辺にゴロゴロしているパソコンRPGとはまったくちがう。決定的な差は，物語を劇的に演出してくれる「数多くの登場人物たち」の存在だ。これにより，同じシナリオでさえ，同じ過程をたどるとは限らないのである。さらに，過程がちがえば，エンディングも異なる。何種類のエンディングがあるとかの問題ではない。キャラクターたちが創りだす「英雄伝説」なんだ。

これが可能となったのも，『ティル・ナ・ノーグ』のシステムのすごさだと思う。

このゲームでは，「絶対」という言葉がほとんどの場合に通用しない。○×をしなければ，絶対に先へは進めないという陳腐（ちんぷ）な考えを捨て去り，一見するとラフだが，実にフレキシブルなシステムを導入することにより，今までのパソコンRPGの枠を排除した。絶賛に値すると思う。

さて，愛機PC－98VMが15分間かけて，ついにボクの「常若の国」が構築された。

## プロローグ



ここは，ヴェト海に浮かぶ幻の島フォマディアマ。人々は，ドコースラ王の下で喜びに満ちた日々を送っていた。

誰も，この幸せな王国に災難が見舞うなど，想像だにしなかった。

ところが，ここ数年来の異常な悪天候による凶作は，飢(う)えと病をもたらした。一方，森や山には怪しげな生き物が出没し，旅人を襲(おそ)うようになり，人々の暮らしに暗い影を落としはじめた。陽の光は呪われた暗雲に遮（さえぎ）られ，また，森の奥では魔女の宴が催（もよお）され，怪しげな霧が人々の不安と恐怖を募（つの）らせた。

そして，国民を襲った災難は，それだけではなかった。正義感の強かったはずの王が，重税を課し人々を苦しめはじめたのだ。皆，口々に噂(うわさ)した。「王は，狂ったのだ……」と。

ドコースラ王は，18年前ミアフィ王妃を亡くし，溢(あふ)れんばかりの魅力を湛（たた)えたフィラレロアを，2度目の王妃に迎えた。そして彼女を溺愛(できあい）し，わがままな彼女の望みを何でもかなえた。また，ドコースラ王には，2人の娘があった。ディニフォ姫と，ミーフォ姫である。

姉のディニフォは，亡くなったミアフィ王妃の忘れ形見で，穏やかで優しい性格だった。

妹のミーフォ姫は，フィラレロア王妃との間にできた娘で，母親に似てとても美しかったが，性格は素直で姉とも仲が良かった。

ディニフォ姫は，王家を包む陰謀（いんぼう)に，ただならぬ気配を感じとり，密かに，城をでることを決意した。

それは，ディニフォ姫の19才の誕生日を祝う，ささやかな宴が催された後の，未明のことだった。

これが，ボクのプレイするシナリオのプロローグだ。これを読めば，何をすべきかは，わかってもらえるだろう。

## ティル・ナ・ノーグへ

さて，どのシナリオでもスタート直後は城に隣接した場所からスタートするので，とりあえずは城へと入り，情報を集めてみよう。プロローグで得た以外にも，何かがわかるかもしれない。



▲シナリオによって配置がちがうけれど，城ダンジョンの三つは，かなり近い場所にある。どういったルートをとるかはキミ次第。どれも通らないということだって，もちろんできるんだけどね……

## フォマディアマ城

「王様が勇者を捜しておられる」

城へと入ったキミを，守衛長が出迎えてくれ，王様の前へと案内してくれる。

「私は，国王ドコースラ，そちの名は何と申す。そうか，Gilneviaか。よくぞ参ったGilnevia。早速だが，私が勇者を募ったわけは他でもない。私のかわいいディニフォ姫が，突然姿を消してしまったのだ。近頃，怪しげな生き物の噂を耳にするが，姫の身に何かあったにちがいない。そこで，是非そなたに，あの子を捜しだして無事に連れ帰ってほしいのだ。見たところ，Gilnevia，そなたはダーナにしてダーナにあらず。失われた英気，光の世界の脈流が伝わってくるようだ。それが何かは，私にはよくわからぬが……。そなたに，いくばくかの装備を持たせよう。武器と防具，それに路銀をな。それではGilnevia，期待しておるぞ。そなたの行く手に，ダーナ女神の御加護があらんことを！」



▲ドコースラ王からは，ロイヤル・ソード，ロイヤル・アーマー，ロイヤル・シールド，そして100ゴールドをもらうことができる。城からでたら，キャンプを張って装備しないと，まったく役に立たないので注意しよう

城をあとにして，まずは城の周辺を歩きまわってみる。すると……いたいた。2匹のヒュージ・スパイダーだ。倒したことのない敵の体力や魔力は「？」マークで隠されていてわからないが，何となく弱そうなので戦ってみる。



▲ヒュージ・スパイダーは，文字どおり「大きなクモ」のことだ。レベル3ぐらいまでのカモってところだろう。ただし，数が多かったり，警戒音を発して仲間を呼ばれたりすると，苦戦することもあるぞ！

序盤に限らず，戦闘は画面のスミのほうで行なったほうがいい。画面中央だと敵に囲まれやすいし，もし囲まれてしまったら逃げようにも逃げられないからだ。敵を1か所に固めないように注意して，確実に1匹ずつやっつけていくようにしたい。



▲キャンプを張り「状態」を選ぶと，キャラクターのパラメータなどが見られる。写真のキャラクターの経験値は31だけど，これが35になるとキャラクターのレベルが2になる。前半はとくにレベルアップが重要だよ

## リロマニの町

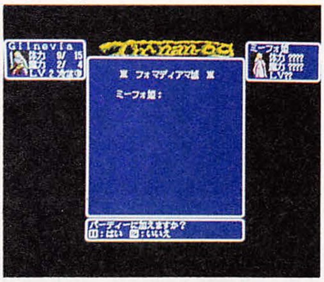
魔物の咆哮（ほうこう）が聞こえてきそうなダンジョンの南に，リロマニの町があった。目立った施設は五つ。宿屋，よろず屋，酒場，医療所，占い師の家だ。武器やアイテムを扱う「よろず屋」は昼間，人々が酒を汲(く)み交わす「酒場」は夜にしか営業していない。武器や防具はそろっているので，とくに用はないが，つぎに何をすべきかを知るために占い師の家へと足を運ぶ。



▲「ファフィの迷宮へ向かいなされ。そして，そこに入るのじゃ」と，水晶球の向こうに座る老婆は，Gilneviaに告げる。画面の右下にあるウインドーには，今いる場所の地名が表示されるので，それを頼りに進むのがいいだろう。まぁ最初のお告げは，一番近くにあるダンジョンに入れってことだけどね

ダンジョンに入る前に，何となく最初に入った城へと行ってみた。しかし，守衛長は中に入れてくれない。ところが，Gilneviaが立ち去ろうとしたとき，城壁の陰から1人の女が現れた。彼女は柔らかい金髪をなびかせながら，駆け寄ってくる。そして，彼を食いいるように見つめ，満足そうにうなずくと言った。

「あなたが，Gilneviaね。私はドコースラ王の娘ミーフォ。あなたを，ここへ導いたのは私。もちろん，光の世界のあなたのことよ。わかる？　この世界でその力を持つのは王家の娘だけ。つまり，私とお姉様のディニフォ姫だけなの。お姉様がいなくなった理由の一つは，母君のためなの，私がまだ小さい頃，母君はとても優しいひとだったわ。それが，王妃になられてからというもの，別人のようで，お姉様は，母君が何か邪悪なものに操られているとおっしゃって，それを確かめるため，城をでられたの。私は，母君のそばで見張っているように言われたけど，お姉様のことが心配で…。だから，私もいっしょに連れていってくださらない？」



▲さて，大変なことになってしまった。そこらのアドベンチャラー（冒険者）とはちがって，各地を旅したことだってなさそうだし，ましてや怪物と戦うなんて……。うーん，確かに足手まといにはなるかもしれないけれど，何となくお姫様と冒険するっていうのも楽しいかもしれないね



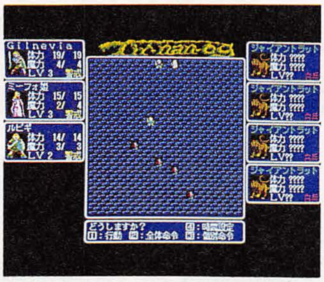
▲しかし，良いことばかりは続かない。ダンジョンへと向かう途中で，マンドレイクという，今まで出会ったことのないモンスターの襲撃を受けてしまったのだ。仕方がないので，姫を後に待機させておいて1人で戦う。姫だって，経験値が貯まればレベルアップするだろうし……。だけど，モンスターをなぎ倒していくお姫さまなんて想像したくないな

悩んだ末に，結局，ミーフォ姫をパーティに入れてしまうことにした。途中，町へと立寄り，姫のための武器や防具を買うことにする。いやー，王様にもらったゴールドを使わないでよかったなー。

## ファフィの迷宮

途中，「オレも，ついていくぜ！」と妙にやる気たっぷりのダーナ・オーシ「ルビギ」をパーティに加え，ついにダンジョンへと足を踏み入れた。

ダンジョン内は，真っ暗で遠くを見通すことはできない。パーティが歩いた場所のみが，かろうじて見ることができるのである。出現するモンスターは，城の周辺よりも少し強い。まぁ，レベルが3ぐらいあれば，ジャイアント・ラットなどの強敵に，戦いかた次第では勝てるだろう。



▲こいつらが，最初の迷宮で最強のモンスター「ジャイアント・ラット」だ。写真を見て気がついた人もいるだろうけど，実はモンスターにも，レベルがある。もちろん，レベルが高ければ体力も多いし，強いはずだ（それぞれに名前がついているモンスターもいるゾ！）。この戦闘で，残念なことにルビギが戦死してしまった…



▲手さぐりでダンジョンの中を進んでいく。恐しいのは，モンスター共ばかりではない。ダンジョンの各所に設置された罠(わな)も，冒険者たちをおびやかす。毒針，爆薬，ピット（落とし穴），そして，手強いモンスターを呼び寄せる警報など。キャラクターの洞察力が高ければ，事前に発見することも可能なのだが……

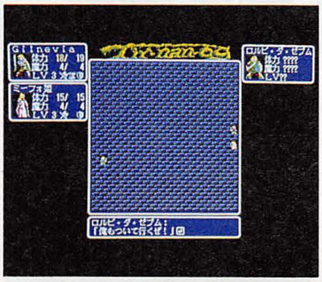
まずは，ダンジョンの広さと形を知るために，外側の壁に沿って進んでいく。そのとき，突然，壁が崩れた。隠し扉だ！ダンジョンに巣食う何物かが外部の者から何かを隠すために作ったのであろう。

扉の奥には，強力な武器，不思議なアイテム，呪文の記された巻物，さらにはゴールドが，ゴッソリと詰まった宝箱が置かれているかもしれないし，さらに地下深くまで続くダンジョンの下り階段であることもしばしばだ。1フロアずつ，確実にマップを完成（単に歩きまわれば，コンピュータが自動的にやってくれる）させていく達成感が実に何ともいえない気分にさせてくれるから不思議だね。



▲どのフロアにも一つずつ隠し扉があると思ってまちがいはないだろう。丹念に捜していけば確実に見つかるし，仮に見つからなくてもゲームが進まなくなるわけじゃないからね。ボクのパーティが地下1階で発見した隠し扉の奥には宝箱があり，中からは「クロームの鍵」がでてきた。うーむ，これは，どこで使うのだろう？

ルビギを失った今，パーティは，たったの2人。いかにレベルがあがったとはいえ，少々，心細いのは確かだ。このまま冒険を続けてもいいし，町へ帰って勇者を募るのもいい。まぁ，地下2階への階段も見つかったことだし，冒険を続けてみようか。



▲ゲッ！また，強引な冒険者が現れた。いくら王国のためを思っているからと言っても，「俺もついて行くぜ！」はないんじゃない？　でも，ちょうど仲間が欲しかったからいいや。さて，ここでゲームを進める上でのヒントを少々。パーティは，自分を入れて最大5人まで。一体どういった構成にすると，よりゲームを楽しくプレイすることができるのだろうか。まずは，バラエティに富んだ構成にすることが大切だ。酒場で勇者を募った場合に集まるのは「ダーナ・オシー」という種族ばかり。彼らは，力が強いだけで頭のほうが少し弱い。つまり，魔法を使わせようとしたら不利だっていうことだ。別に，それでも構わない人はいいけれど，せっかく150以上呪文が用意されているのだから，それらが思うように使えないのは悲しいもんね。

他にも種族によって，それぞれ特徴があるので，そういった事を見つけていくのもなかなか楽しい。

女の子ばっかりで構成するのも楽しいかもしれないよ!?

## 驚異の戦闘モード

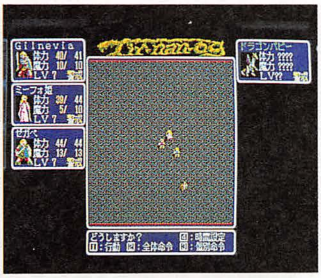
『ティル・ナ・ノーグ』の戦闘モードは，今までのパソコンRPGとは，まったくちがう。写真を見ただけでは，『ウルティマ』や『ファンタジアン』と同じように感じる

かもしれないが，実は別物なんだ。『ティル・ナ・ノーグ』では，自分や仲間のキャラクターを前後左右に動かすことはできない。リターン・キーを押すだけで，それぞれのキャラクターは，まるで自分たちが意志を持っているかのように，勝手に戦ってくれるんだ。

もちろん，どの敵と戦うかを指定したりできるし，パーティのメンバーが複数なら集中攻撃や自主判断で戦わせたりもできる。遊びやすさと戦略性を同時に兼ね備えた，まさに絶賛に値するシステムだといえるだろう。



▲再び地下へともどってきたボクのパーティ。写真を見てもらえばわかるように，メンバーもかなり変わった。クラルコーンは，地下に住むだけあって，アイテムやゴールドを捜すときに役立つし，アルセイドは，マジック・ポイントの多さからも魔法に長けているのが理解してもらえると思う。事実，彼女は最初から「ホナ」と「ペフェミ」の呪文を持っており，呪文合戦を楽しませてくれそうだ



▲ゲームもそろそろ中盤ぐらいまで進んだところで平原にドラゴンが現れた。ドラゴンパピーというだけあって，ドラゴンの子どもだ。ヤツは，ボクのパーティに向かって攻撃を仕掛けてくるので，仕方なく応戦する。

ドラゴンパピーに，Gilneviaの何度目かの攻撃が命中したとき，突然，ヤツが泣きだした。すると，なんと！

ドラゴンマミーが助けに現れたではないか。急いで逃げようとするが間に合わない。ドラゴンマミーのブレス攻撃により，Gilneviaは，天に召されたのだ。

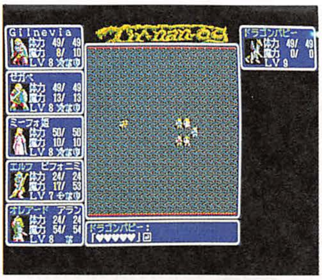
## エルフ登場！そして…

力の強いキャラクターは魔法が苦手で，魔法の得意なキャラクターは体が弱い。これは，パソコン版に限らずＲＰＧの特徴となっている。キャラクターは，何かしらのデメリットを持っており，それを補うためにパーティを組むのである。

「私も連れて行ってくださいな」

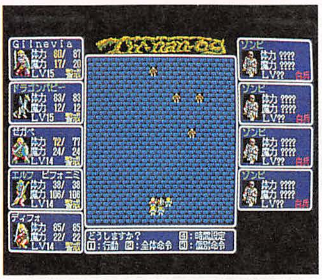
キャラクターのレベルが８になった頃，エルフのビフォニミが現れた。見たところ魔法に長けていそうだし，ダンジョンで手に入れた武器「ブーメラン・シックル」の威力を試す意味もあり，彼女を入れることにした。

その後，すぐに，オレアードのアランもパーティに参加。魔法が得意なキャラクターが２人になり，さらに幅のあるパーティが構成されたのだった。

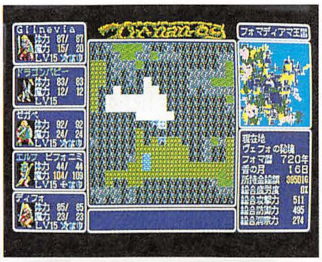


▲なんなんだ，この♥マークは？　２度目に出会ったドラゴンパピーの反応は，前回のとはちがい，非常に好意的であった。そう，彼女（このドラゴンパピーはメスだったのだ）は，パーティに参加したがっているのだ。「わかったわ。気をつけてね」。アランに別れを告げ，ドラゴンパピーは，パーティの一員となった。もしかして，敵に攻撃されたらドラゴンマミーを呼ぶのでは……えっ！　そうなの？ラッキー♥

## ミーフォ姫との別れ



▲ミーフォ姫の抜けた穴を埋めるべく現れたのは，ダーナ・オシーの女剣士「ディフォ」だった。戦闘では男まさりの活躍をするが，普段は言葉の通じないドラゴンパピーをかわいがる一人の女性である。彼女たちは，種族という枠を越えた友人だったのかもしれない



▲前から怪しいと思っていた山脈に囲まれた地。ダンジョンを通って反対側に行くとは……。地名も「ヴェフォの秘境」。この霧に覆われた地には，実は町が一つ隠されているんだよ

「私はでて行くわ」

そう言って，突然，ミーフォ姫は，パーティに別れを告げた。一体，何が不満だったのか？　それとも，ボクが気がつかなかった何かを感じたのか？

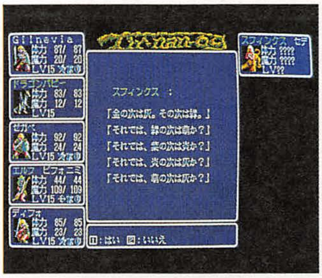
ミーフォ姫のあとを追いたくても，もう彼女の姿は見えない。何か，大切なものをなくしてしまったような寂しさが，ボクらの間を通り抜ける。でも，ボクらは，冒険を続けなければならない。また，いつか彼女に会えるだろうか？

## スフィンクスの謎かけ

キャラクターのレベルも15になり，そろそろゲームも終盤を迎える。フォマディアマ王国のダンジョンも，一番東にあるのを残すのみとなった。

ところが，いざ，そのダンジョンに入ろうとしたときのこと。突然，岩陰から背中に翼を持ち上半身が女性の姿をした巨大なライオンが現れた。そして，悠然（ゆうぜん）とGilneviaたちの前に立ちふさがった。

「愚かな者たちよ！ここに何用じゃ。もし，ここを通りたいというのなら，私の問いに答えなさい。お前たちが，うまく答えられたならば，道をゆずってやってもよいぞ」



▲シナリオによっては，こういった謎があったり，なかったりする。質問は，「はい」か「いいえ」で答えるのだけど，毎回，質問のパターンが変化するので，適当に答えていたのでは，まず当たらない。質問の内容は写真を見てもらうとして，その答は？うーん，キミが注意深くそして好奇心を持って行動していたならば正解がわかるはずなんだけどねー

## ダンジョンを抜けると

最後のダンジョンこそが，ラストの戦場になると信じていたが，世の中はそう甘くはなかった。ワープをくり返し，やっとのことで脱出した先が，ダンジョンのさらに東にある小さな島だったのだ。

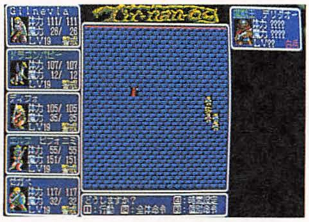
島には一つの塔があった。そう，ここが本当に最後の戦場なのである。高さも，それ程ではないし，内部も複雑ではない。しかし，要所には鍵のかけられた扉が行く手を阻む。つまり，戦闘は避けられない。敵から鍵を奪うのだ。

さすがに最後の塔というだけあり，敵も手強い。シャドー・ドラゴン，スタチュー，

アルカナデーモンとその側近，エティン，メイジ・ドラゴンなどなど。それだけに，得られる経験値も莫大（ばくだい）である。

ボクのパーティが，塔の最大階へとたどり着いたのはレベル19のときだった……。

## ファイナルバトル



▲でたーっ！魔獣王デリダオーだ！　コイツが悪の元凶。持てる力をすべてだしきって戦え！



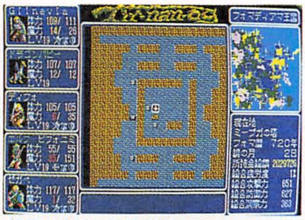
▲煙幕をはり，呪文で防御。さらには「水の精」と「風の精」を召還（しょうかん）し，準備は万全



▲魔獣王デリダオーに，快心（会心じゃないのかな？）の一撃が決まった！　さすがの魔獣王も，これにはまいったようだ



▲想像したとおり，ヤツが「パーミリオンの鍵」を持っていた。あの小部屋には，何が……？



▲小部屋の中に，行方不明のディニフォ姫はいなかった。もちろん，途中でパーティを離れていったミーフォ姫もである。代わりに，宝箱がポツンと一つあるだけだ。中からでてきたのは1枚の鏡……

## フィナーレ

魔王デリダオーの最後は，意外にあっけないものだった。だがそれは，そこへ至るまでに，いくどもの試練を乗り越えてきたGilneviaたちの闘志が，魔王デリダオーを上まわったからに他ならない。

Gilneviaは，最後に呪いの鏡を手に入れることができた。

Gilneviaが，それを打ち砕いたことにより，フィラレロア王妃はもとにもどった。

城中がGilneviaたちの功績に沸きあがる。誰もが帰還したGilnevia達の手を握りしめ，ねぎらいの言葉をかけた。魔物どもの数も少しずつ減りはじめている。やがては，すっかり姿を消すことだろう。

苦しかった日々は，終わりを告げたのだ。

だが，Gilneviaの心は沈んでいた。ミアフィ王妃や，数多くの仲間たちが倒れていった。悪は滅びたものの，人々の心に残った傷跡は，決して消えることはないだろう。

そして，ディニフォ姫の消息も，まだわかっていない……。

Gilneviaにとって，この冒険はつらく厳しいものだったが，その中で彼は，新しい自分を発見できた。

今では彼も，自分の中に宿る光の世界の存在には気づいていた。そして，もうすぐそのつながりが途切れてしまうことも…。

しかし，その存在が消えてしまっても，彼の心には，共に闘った記憶が鮮やかに残っているはずだ。そして，これからも強く生き抜いて行くだろう……。

Gilneviaに栄光あれ！

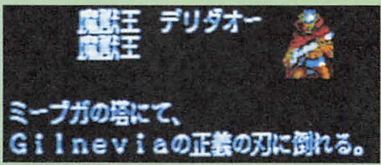
そして……もう1人のGilneviaにも…。

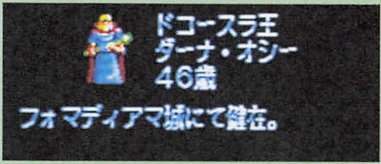
## 最後に

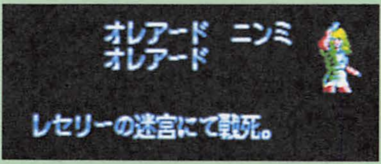
どうだったかな？　途中でミーフォ姫が抜けなかったり，どこかにいるはずのディニフォ姫を見つけだせば，展開も変わったかもしれない。

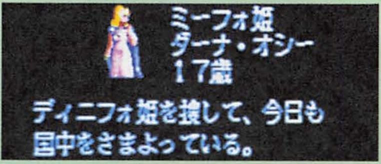
『ティル・ナ・ノーグ』では，生成されたシナリオを他の人でも遊べるようにという配慮から，シナリオ・コードという10ケタの数字で，シナリオの内容を表せるんだ。ちなみに，ボクが遊んだ，このシナリオのコードは「23－06－03－52－87」。興味のある人は，ぜひこのコードを入力して遊んでみてほしい。

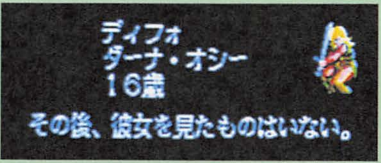
それから，もし他におもしろいシナリオを見つけたら，そのコードを教えてほしいな。それでは……。

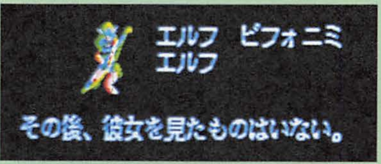


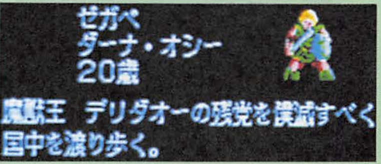



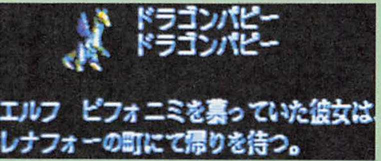









# 波動の標的

ソフトスタジオWING
対応機種：PC-8801SRシリーズ
価格：9,800円
Written by 南 泰人



みなさん，こんにちは！この頃ピアニカでも音を取るようになったレスキュー隊No.6南 泰人です。今回はソフトスタジオWINGの新作『波動の標的』にチャレンジしてみました。前回の『魔界復活』も不気味な味をだしている異色作だけれど，今回の『波動の標的』もスゴイ！何がスゴイかというと，まず，ＤＩＳＫの数。あの『魔界復活』では２枚組なのに，今度は６枚組!! 不気味さも３倍!! それとＢＧＭ。なんとＢＧＭの数は40曲，効果音その他で100音色。それにＢＧＭも『魔界復活』と同じくらいの不気味さ。

ゲーム内容は比較的簡単だけど，途中でストーリー展開がわからなくなってしまうほど場面が移り変わっていく。だから，重要な人物は，しっかり記憶しておいたほうがいいだろう。

## 12章からなるストーリーを貫く壮大なテーマ

このゲームのストーリーは，新聞記者である草薙史郎(くさなぎしろう)が，新宿の裏通りで占い師から不吉な予言めいたことを言われるところからはじまる。この第１章のプロローグから第12章まで，東京，ベトナム，そしてまた東京と舞台を変えさまざまな事件がまき起こるが，大きくわけて三つのシナリオから構成されている。

その第１の場面が，メサイア教団大量殺人事件。現場は惨殺された死体の山，また山。草薙は，この事件の真相を探ろうと聞き込みを開始する。

そして，第２の場面が，取材先のベトナムのジャングルの中だ。ここでは武器を手に壮絶な戦いをくり広げることになるんだけど，相手がスゴイ。軍隊はともかく，虎人間や怪魚，そしてガイコツ兵士なんていうのまで登場する異様さだ。

第３の場面は，またまたガラリと変わって大きな屋敷の中。ここでは，なんと超能力戦となり，光の戦士とともに“光と闇の戦い”を展開する。

このように，まるで別々と思えるシナリオが展開されるわけだけど，第１章の占い師の言葉である「白と黒の伝説」の一節が，最後の「光と闇の戦い」へと貫かれている。

宇宙全体の歴史の中で，いく度となくくり返されてきた「光と闇の戦い」。

救世主として，人間の限りなき欲望を捨てさり，心の中で偽りの善と悪を生みだす闇の力を倒す — これが，このゲームのテーマなのだ。

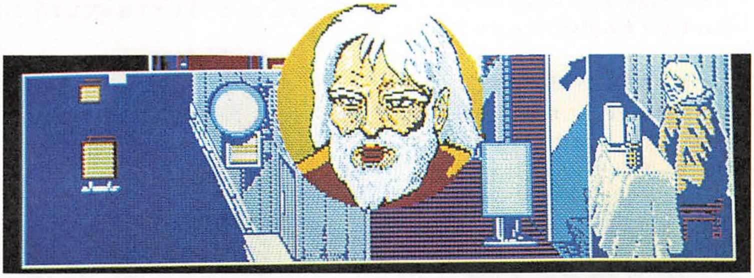
## 第1章 プロローグ

主人公の草薙史郎は，新聞記者としてベテランも舌を巻く特ダネ記者であった。そんな彼に不思議な夜が訪れた。

新宿の街で彼の給料はすべてネオンの光の中に消えた。

そのとき易者の予言ともいえる言葉は泥酔した草薙の頭に深くしみこんだ。

そして，この言葉が「白と黒の伝説」の一節であることを知らなかった草薙は，世界の異変の前兆ともいえる事件に巻き込まれていく。



▲占い師の不吉な予言により，主人公草薙の周囲に異変が起こりはじめる

## 第2章 メサイア教団殺人事件

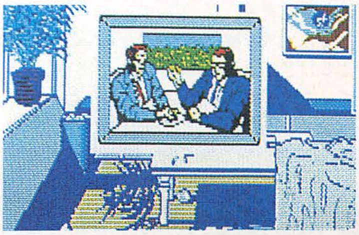
ここは草薙史郎のアパート。テレビでは，ベトナムでの異常現象を伝えている。

そこに，同じ新聞社に勤める坂本が来る。そして，メサイア教団殺人事件を知り，その取材にでかけることになる。さっそく殺人現場に行ってみると，グロイ!! 惨殺された死体があちこちにある。

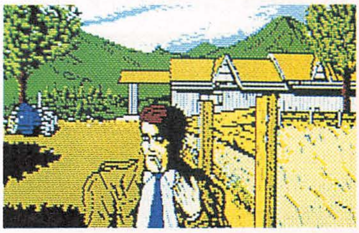
しばらく殺人現場を歩き回っていると，教団の建物の中に入れる。建物の中は，納屋，食堂，女性の寝室，男性の寝室，そして礼拝堂がある。一応各部屋を調べてみると一部屋に一つずつ鍵が見つかる。取れるものは，全部取っておこう。

今度は殺人現場から一番近い町，南青田町に聞き込みに行ってみよう。ここの町には，喫茶店，金物屋，美術館etcとある。とりあえず，全部を回って聞いてみよう。最初はたいした情報は入らないけどね。

ところが，もう一度殺人現場にもどると，また新たなことが…。そして新たに建物の中で見つけた物を町のいろいろな所で使ってみよう。また町の中で新しく行ける場所もあるぞ。すると，この事件とは少しはなれて，ちがう取材に行けるはずだ。



▲ここが主人公，草薙史郎の部屋。テレビでベトナムの異変を報じているのが気にかかる



▲この村上刑事があとあと力になってくれる。この影を使ったキャラは，ソフトスタジオＷＩＮＧの特徴だね



▲ここが殺人現場。このような絵が５～６枚もある。聞き込みのあとに再びくるとある物が…



▲建物の中で一番あやしい礼拝堂には，剣がささった飾台が一つ

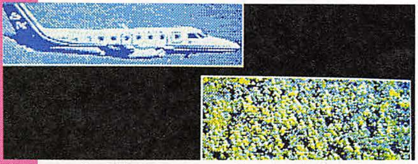


▲第２章に登場する，この女の人は，後にもでてくるからチェックしておこう

## 第3章　光と闇

この章では，コマンドを入れる必要はないけれど，途中に登場する女性はチェック!この人は，後でものすごく重要なことを教えてくれる。

また，飛行機の中で少しハプニングが起こるけど，あまり関係はない。そうこうしていると，取材の目的地であるベトナムに到着する。



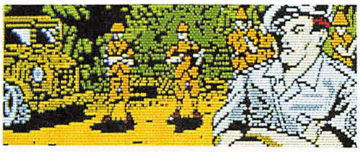
▲第３章はベトナムに向かう飛行機の中が舞台

## 第4章　ジャングル潜入

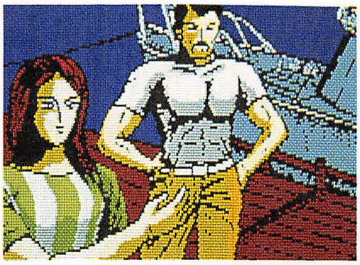
ベトナムに着くと，吉野記者が迎えてくれる。この章の目的は，ジャングルに潜入することだけど，ジャングルの入口まで行ってみるとわかるように，特殊部隊やら軍隊やらが配置され，むりやりジャングルに入ろうとすると，殺されてしまうんだ。なにせここでは，異常現象がおきており，軍による調査が終わるまで，マスコミは通してくれない。陸がダメなら川づたいに船でジャングルに入ろうとしても，やっぱり無理。

しかたないのでホテルにもどって，ロビーに行ってみると，さっき飛行機の中で会った女の人がいるではないか!!話を聞いてみるとジャングルに入る方法がある!!てなわけで頭の単純な私は，12時に船着き場へ行くことにした。

船着き場にはさっきの女性，神明深雪と加藤船長が待っていた。そして私の好きな武器，ランチャーM16etc.も，万一にそなえて用意されている。さあ，ジャングルに潜入だ!!



▲ジャングルの入口まで来たんだけど，通してくれない。どうやってジャングルに潜入するかが，この章のポイントだ



▲船つき場に行くと船長と女の人が待っている。あれ!　この女性は，第２章の美術館で会わなかったかな？

## 第5章　メナム川

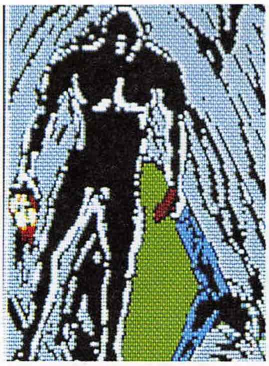
ジャングルに入るには，まず船で上陸できる場所を捜そう。そのために，ベトナムに流れてるメナム川をのぼっていくことになる。

ここで，さっそく障害物のおでましだ。ここで武器の使いかたが悪いと，変なところで損をしてしまうわけだ。こうゆうところは，ランチャーで決めてしまえ!

また，この川は入り組んだ迷路状になっていて，どの背景もあまりちがいがない。マップを自分で書くか，マニュアルに付いている簡略マップを頼りに進んでいこう。



▲しばらく川をのぼってくと，このような滝とか，ガケとかがある。ここから上陸できるところを捜さなければならない



▲なんとか上陸したんだけれど，こうゆうやつがいるんだ。吉野記者は，この類人猿にあえなく殺されてしまった

## 第6章　魔境の密林

やっとの思いでジャングルに上陸できたと思ったら，ここがまたエラク広い!!　マッピングしていてもグルグル同じところを回ってしまうほど。そのうえ，ガイコツ兵がいきなり銃を発砲してきて死んじゃうこともある。でも，ここである物が手に入り，ジャングルの秘密がわかる。

そして，ここで謎の黒い塔を発見することになるのだが，この塔の存在がつぎの展開に重要な役割を果たすのだ。



▲ここはジャングルの奥地。ここは広いのでマッピングしていこうとしても迷ってしまう



▲うわっ，でた!この白骨死体，突然起きあがり，銃なんかつきつけるんだもんな。ちなみにこの銃はＡＫ－74



▲ジャングルを歩いていくと，このような，でっかい塔が!入ろうとするが，ピンク色の怪物がジャマして通してくれない

## 第7章 追跡

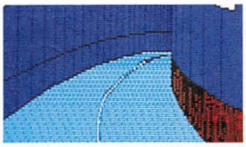
この章では，謎の黒い塔に関わってくる政治家を，坂本記者といっしょに追跡することになる。首相官邸からでてくる政治家が乗った車をつぎつぎと追跡していくわけだけど，ストーリーにそって進行していけば自然に進めるので，へんなところでムリしたり，遠慮したりしないように！

追跡の途中で村上刑事に会い，彼の話によってメサイア教団殺人事件と黒い塔の関係もわかりかけてくる。

そして，ある政治家の乗った車を追跡していくと，確かに新宿の地下道を通っていたはずなのに，突然テレポートしたように竹林の前にでるではないか!! この竹林を抜けていくと，今度は大きな屋敷にでくわす。



▲何とか助かって日本へ帰ってきたものの，あの黒い塔が新宿のど真ん中に立ちはだかった。この黒い塔のせいで日本はどんどん狂ってゆく！



▲大きなビルの地下道を通っていくんだけれど，この地下道，なにかあるゾ!!



▲突然，竹林の中の屋敷の前にでた。あれ？追跡してた車もいなくなってしまった！

## 第8章 加茂屋敷の謎

この大きな屋敷の中に入ってみると，へんなジイさんがでてきて，黒い塔の謎をはじめ，いろいろな異常現象についてすべて話してくれる。そして，屋敷の中には，なんと！ベトナムのホテルで会った神明深雪が寝ているではないか！（この神明深雪というのは，前作『魔界復活』に登場した神明という男と親せきなのだろうか？）。

屋敷の中には，トレーニング・ルームやプール，瞑想（めいそう）室などがあり，どうやら超能力者を育てる場所らしい。そして，ある場所で草薙は，今まで気づかなかった能力を自分自身に見いだす。

深雪もまた，超能力を持った人間で，テレパシーで草薙に助けを求めてくる。

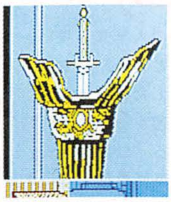
深雪を救いだしたところで，2人の超能力者の前に，ついに闇の人間が姿を現す。



▲屋敷の中に不気味なじいさんがいる。まるで私を迎えてくれたようだ。あれ？坂本はどこにいったんだ？



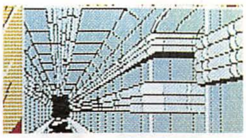
▲おお!!これはベトナムで会った神明深雪。いや～こんな所で会えるなんて感動だな～!!しかし，ここで気をゆるめてはいかんゾ！



▲屋敷の中を少し歩いてみると，メサイア教団の礼拝堂にあったものと同じものが……

## 第9章 逃亡

超能力を持った人間とはいえ，2人だけでは闇の人間には立ち向かえないと知った草薙と深雪は，地下道を通ってひとまず逃げだすことになる。



▲2人は，この地下道を通って逃亡することになるが，この地下道にも何かありそうだ

逃亡の途中で2人は，テレポーション能力を持った白井という男に出会う。しかし，闇の超能力者と戦うには，さらに攻撃の超能力を持った人間を捜さなければならない。それが光の戦士だ！



▲突然，地下道の壁から男が！ この男も超能力を使うようだ

## 第10章 光の戦士

この章の目的は，戦闘能力を持った光の戦士を集め，黒い塔に入ることだ。まずは，白井のテレポーション能力を利用していろいろな場所へ移動してみよう。

光の戦士たちは，首相官邸，弾薬庫，加茂屋敷，そして草薙の部屋で見つけられるはずだ。草薙の部屋では，坂本から連絡が入るけど，あまり気にしないほうがいい。

最後は，新宿へ行ってみる。すると，新宿一帯は砂漠と化し，戦車が1台，黒い塔を守っている。ここで光の戦士の1人の力が試される。

そして，最後の決戦に入るわけだけど，全員そろって関係ないところを飛んでいると時空のはざまにはさまってしまうこともあるので，早めに黒い塔に入ったほうがいいぞ。

## 第11章 激戦

黒い塔に入ってみると，なぜか加茂屋敷の前にでる。ここではすでに闇の者たちが，最後の敵の1人加茂のことを守っているようだ。

加茂屋敷の外庭，そして中庭，加茂と最初に会った部屋，道場，プールと物語は展開するが，一つの部屋に進んだらセーブ，また進んだらセーブと，一つ一つこまめに行かないと死んだときに，また最初からってことになってしまう。

ここで何人かが犠牲になるけれど，最後まであきらめないで，がんばるんだ。敵の手にかかって死んだ仲間たちのためにも！

そして，最後の闇の部屋が君たちを待ち受けている。

## 第12章 闇の波動

ここには最後の敵，加茂そして紗夜姫がいる。ここからは，自分の力で解いてほしい!! そこで意外な事実が知らされる。そして感動のエンディング。このAVGは，マルチ・エンディングなんだ。

それは，これまでの死闘を乗りこえてきた者だけが味わえる感動の瞬間でもある。



▲いよいよ最後の敵，加茂と紗夜姫の登場だ。光の戦士とともに「光と闇の戦い」に終止符を打てるか!?

波動の標的の問い合わせ先：〒870 大分市金池町4-9-26 新光ビル1F ソフトスタジオWING「マイコンBASICマガジン」係

# 陽あたり良好！

東宝
©あたち充/小学館・東宝・旭通信社
対応機種：PC-8801SRシリーズ
価格：7,800円

Written by ロッキー引本




みなさん，こんにちは，レスキュー隊No.4の引本です。今月もまた，カラーページに登場です。紹介するのは，東宝より発売された，『タッチ』に続くあだち充シリーズの第２弾『陽あたり良好！』。この『陽あたり良好！』は，昔，ドラマがあったし，コミック，アニメといろいろあるので，知っている人も多いと思います。

しかし，このゲームのシナリオは，オリジナルのもので原作になかったものなので原作をすべて読んでしまった人でも十分に楽しめます。

ただし，ストーリーは，とてもほのぼのなのにゲームは，すごくハードなのです!!

## プロローグ

明条高校の入学式も終わったある日。キミは転校生として，「ひだまり荘」に引っ越してきました。

キミを歓迎するのは，大家の水沢千草をはじめとする「ひだまり荘」の住人たち（岸本かすみ，高杉勇作，美樹本伸，有山高志，仲岡　誠）６人。

ゲームは，新たなる下宿人（キミ）を迎えたところからはじまります。

下宿や学校での生活の中でキミは，かすみや勇作たちといろいろな会話を交わすうちに，キミに対するみんなの対応が変わってくるのに気づくでしょう。

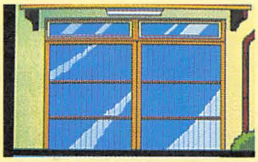
生まれてくる信頼，友情，愛情，そして仲たがい…………その中で事件が起きはじめたのです。

キミは，かすみ，勇作たちと協力しあい事件を解決していってください。

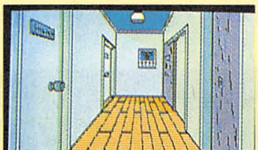
## 会話を楽しむAVGなのだ

このゲームには，目的らしい目的がありません。だからと言って，目的を捜しながら展開していくようなものでもなく，本当に目的がないのです。

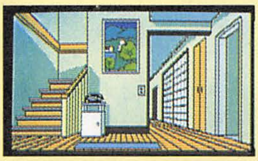
では，何がこのゲームの特徴なのかというと，「会話による展開を楽しむ」ことな



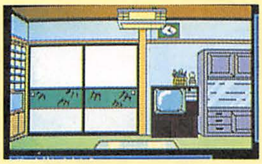
▲ここが，このゲームの中心となる「ひだまり荘」。ちゃんと礼儀正しくチャイムを押そうネ



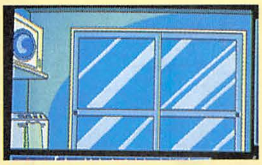
▲ここは，「ひだまり荘」の2階。２階には，高杉，美樹本，有山，誠とキミの部屋があるんだ



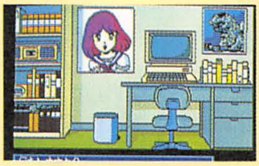
▲あっ！　電話がかかってきた。ガチャ!!「モシモシ」「…………」。イタズラ電話でした



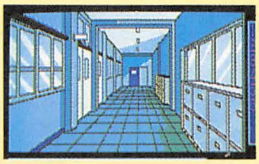
▲みんなで見るテレビがある居間。ここでは，誰かといっしょに〇〇〇〇を見ると人気度がアップするゾ



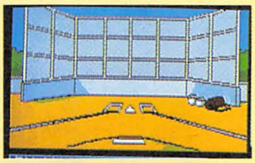
▲おふろと言ったら，の・ぞ・き!?だよネ。この『陽あたり』ではうれしいことに〇〇〇ちゃんの入浴シーンが見れちゃうゾ!!



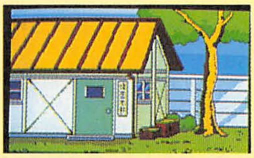
▲ここが，自分の部屋だ。カベにはってあるゴジラのポスターは，意味がなさそうでちゃんとあるんだ。ここにはラジカセもあって，５曲の音楽が聞けるんだ



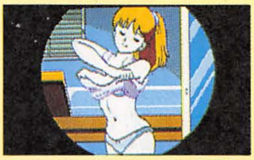
▲「ロッキー引本は，スクールというダンジョンに足をふみ入れた」なーんてネ！　ここが，キミのかよう学校さ!?



▲♪　ハートのエース背中に………，オットちがったこいつは『タッチ』だった。ウーン!!　ＹＯＵＴＨ(青春)！



▲硬派の象徴，応援団の部室の前だ。硬派のワタシは，もちろん入部することにしたんです。



▲おっおっおっ!!　見える，見える！　このシーンは，ある人の部屋の中で見ることができるよ

のです。登場人物といろいろな会話を交わしそれによって刻々と変わる自分の立場をシミュレートしていくのです。

たとえば，関（圭子ちゃん）は高杉が好きなんですが，圭子ちゃんに高杉のことを聞くとはずかしがって，はじめは好きでもないようなそぶりを見せます。それにもめげず，しつこく問いつめると圭子ちゃんもいろいろ話してくれるのです!!　こういう話を聞くのって楽しいですよね。キミたちも一度はあるんじゃないですか？　また，もちろんキラワレ者は悪口を言われるし，良い発言ばかりしていれば，みんなに親友あつかいされて「ステキ」とか「おまえって本当にいいやつだな」なんて言ってくれるんです。

それに，キャラクターどうしも会話をしていて，ある人にみんなの考えていることなんかも聞きだせますよ！　たとえば，「○○○ちゃんは，おまえのこと，好きだと言っていたよ」とか，「○○のヤツが，おまえのことなまいきだ」とか……。

とまぁ，会話は数えきれないけど，このゲームは会話がメインなだけに，会話を征服しないかぎり解けませんよ。

でも，一つだけ，会話に関係なく，○○○○がいなくなってそれを捜しだすなーんていう，純なアドベンチャーのところもありますよ!!

そして，エンディングは，最近のAVGでは当たり前になってきたマルチ・エンディングです。

## なんとおこらせるフラグもある！

この『陽あたり良好！』には，対話相手とのフラグにも特徴があります。マイクロキャビンのAVG，『めぞん一刻』にも“ご機嫌度”というフラグがありましたが，このゲームにも同じ意味の“人気度”というフラグがあるのです。

つまり，その“人気度”をあげることが目的みたいなものですが，なんとも，かんとも，大変なのであります!!　その“人気度”フラグをアップするには，どうすれば良いのか？

そうです。キャラクターたちに，まず自分に対しての信頼を持たせ，そして1人ひとりが喜ぶことをしてあげるのです。だからといって，それで解けるのならハードでもなんでもないじゃないか？と思うかもしれませんが，ここからが『めぞん』とちがう点です。

それは，キャラクターをおこらせるというフラグがあるのです。これをやらないとゲームはもちろん解けません。だから，と言ってキャラクターに対していやがることばかりしていると，キミは真のエンディングにたどりつけません。

もう一つ，このゲームには，自分がどのキャラクターも演じないという特徴もあります。

キャラクター・ゲームだと自分は，その原作の主人公になるのですが（たとえば『めぞん一刻』の五代裕作），『陽あたり』では，高杉勇作にはならず，自分は，原作にはでてこない第三者ということになっていて，自分の名前がインプットできます。もちろん，“ひだまり荘”の仲間が自分の名前を呼んでくれますヨ!!　たとえばネ，「かすみちゃんが○○○○くんのこと好き!?」なーんて呼んでくれるんです。

## 事件に会うも会わぬもキミしだい！

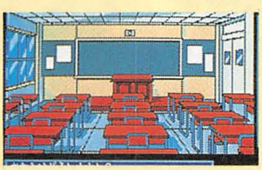
このゲームには目的がないと言いましたが，謎らしきものはあります。それがストーリーにあげた“事件”です。普通のアドベンチャーで謎というと「開かないトビラを何とかして開ける」などですが，これらはゲームをやっていると必ず遭遇する事がらですね。

ところが，この『陽あたり』の事件は，ともすると起こらずに終わってしまう場合もあるのです。つまり，会話によってフラグを立て，自分で事件を見つけださなければならないのです。

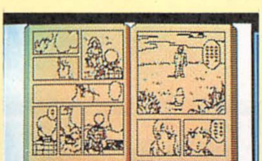
おっと，やっとアドベンチャーらしいところがでてきましたね。それでは，大サービスでその事件が起こりそうな場所を教えてあげましょう。それは，「学校」「台所」etc.です。でも，もちろんあるフラグを立てないと事件は起こりませんよ！

そして，真のエンディングとは……!?　ちなみに『？』とでてくるエンディングは真のエンディングじゃないですよ!!

それでは，○日後にくる×××があるまでガンバッテください。



▲勉強をするのが，この教室だ。ここでは，ある人の秘密を手に入れることができるんだ。でも…………



▲なんと！「上杉達也は，浅倉南を愛しています」と『タッチ』での有名シーンがでてくるんですヨ!!



▲「おこったときの君の顔もステキだよ」なんて言わないで，のぞいた後にはちゃんとあやまりにいかなくっちゃだめだよ

## 登場人物プロフィール



**有山高志**
食べることが趣味の気のいいヤツ。圭子ちゃんのことでは，伸と恋敵なんだ。



**岸本かすみ**
原作では，高杉とならぶ主人公である。高杉のことを好きでありながらも，本当は留学中の彼氏がいる。



**関　圭子**
「ひだまり荘」のみんなと仲が良いかわいい娘。勇作に好意を持っている。野球部には兄がいるヨ。



**中岡　誠**
とーっても無口な少年。しかし，勉強はスゴクできます。も，もしや，隠れキャラ!?



**美樹本伸**
趣味は天体（？）観測。ハンサムだがとてもスケベ。でも，本当はいいヤツなんだ。



**関　真人**
野球部のキャプテン，エース，そしてハンサムと三拍子そろった圭子の兄。



**タイスケ**
「我輩は猫である。名字，まだない」といったような，かわいいネコ。



**高杉勇作**
根はやさしいスポーツマン。実は，かすみに好意をよせている。おこらせるとこわいゾ!!



**水沢千草**
下宿の大家さん。悪いことばかりしていると，ドヤされてしまう。へたをするとメシぬきだゾ!!

# パロ ~~グラ~~ディウス




コナミ
対応機種：MSX
価格：5,800円

Written by YK-2

おおおっと！この画面はなんだぁ!? コナミはすでに『グラ3』を完成させていたのかっ!? しかも極秘のうちにっっ!! いや，まてよ。ちょっと絵がふざけすぎてやしないかっ？ うーむ，なるほど。これはきっと『グラディウス』のパロディ版だと思うよ，YK－2は。

しかし「グラのパロ版」じゃ文章が書きにくいな。よし，「グラ」を「パロ」におきかえて，『パロディウス』というのはどうだ!?

## 今，なぜ『パロディウス』か…？

この『パロディウス』はもともと，コナミのプログラマーのための「ストレス解消用」に作られたんだそうだ（ホントかな？）。その名のとおり，内容は楽しさいっぱいのギャグ・シューティング！ 『グラ1』や『グラ2』をプレイしたことある人なら爆笑まちがいなし（？）のゲームだよ。

## ゲーム内容

ゲームは，『グラディウス』と同じく，パワー・カプセルを取ってパワーゲージをみながら好みのパワーアップをしていく，全6ステージのパワーアップ型シューティングだ。

難易度は『グラ2』よりもやさしいから，シューティングがちょっぴり苦手の人も安心して楽しめるよ。

## プレイヤーを選択しよう

ゲームをはじめる前に，まずプレイヤーのキャラを選択しよう。キャラは，コナミゲームでおなじみの「ペンギン」「ゴエモン」「ポポロン」「ビッグバイパー」と，新たにタコが加わり，とってもにぎやか！

各キャラにこれといって特別な能力があるわけじゃないけど，それぞれのショットやミサイル，パワーアップ・カプセルのグラフィックが異なっているんだぜ。

## パワーアップ!!

今回も例によって，いろいろなタイプのパワーアップがあるんだよ。




▲プレイヤーのキャラは，この中から選択する




▲な，なんなんだ！このヒョーキンなモアイは？ 口から輪っか，鼻から弾をだして攻撃してくる。キョーレツ！




▲ステージ2の勝負星！マイキャラはビッグバイパー。なぜ勝負星なのかというと…




▲1面はうる星。レーザーをだしているポポロンがなかなかきまってるでしょ？




▲1面の親玉。さらにビッグでデンジェラスなペンギンさん。プレイヤーのペンギンくんはバリア傘をはって必死に応戦？




▲まず，ここでグー，チョキ，パーのどれかを選んでプレイヤーの頭に装着。そして……

グラディウスで同じみの
## 通常パワーアップ

| 速うなるで！ | ミサイルや！ | 上付ダブル！ | 多い日も安心 |
|---|---|---|---|
| ‖ | ‖ | ‖ | ‖ |
| スピード・アップ | ミサイル | ダブル | レーザー |

| 分身の術や！ | 何～やそれ！ | バーリアッ！ |
|---|---|---|
| ‖ | ‖ | ‖ |
| オプション | スカ…。今まで取ったパワーアップが全部なくなる | バリア |

## ロ・ロ・ロ・ロシアン・ルーレット

あるカプセルを取ると，パワーゲージが高速で点灯し，Ⓑボタンを押して止まった位置のパワーアップができる「ロシアン・ルーレット」というのがある。当然「何～やそれ！」を取れば総スカ！だから気をつけること。

『ツインビー』かね，これは！
## 風鈴パワーアップ



敵を倒して出現する風鈴をショットすると，色が変化して，取ったときの色によって一定時間パワーアップする，ツインビー式にも似たパワーアップもある。

▶色によって変化するツインビー式パワーアップ・カプセル

黄色——→敵全滅
白色——→横ワープ（画面の横端まで行く逆の端へワープできる）
うす緑——→縦ワープ（画面の縦端まで行く逆の端へワープできる）
水色——→敵ストップ
紫色——→菊一文字爆弾（オプションのような爆弾が付く。水平ラインに並んだ敵をやっつける）
青色——→いたずらドリル（ツブツブ石や敵に体当たりできる）
濃緑——→アップ・レーザー
赤色——→ベクトル・レーザー

## これは売れる！

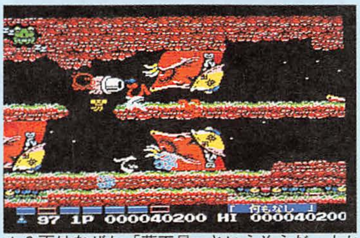
とにかくスミからスミまで楽しめるよう作られているって感じだ。シューティングだからあまり深く考えずに楽しく遊べるし（難易度も高くはないし，グラフィックも毎度ながらキレイだし音楽もSCC対応（チャイコフスキーなどのクラシック系がアレンジされているBGMなんだ）とくれば，これはもう買い！　コナミファンならぜひともそろえておきたい1本だーね！
P.S.今月号は，残念ながら3面までしかお見せできないけど，隠し面もあったりして最後まで楽しめるゾ!!




▲ここでジャンケンをさせられるわけだ。なるほど！



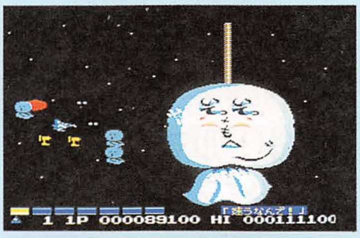
▲ジャンケンで引き分けてしまった。親玉は攻撃をしかけてくるゾ。ちなみに負けるとステージの最初にもどされるヨ



▲3面はなぜか「落下星」というそうだ。土からモコモコとでてくるモグラがミョーにかわいい？



▲天井から落ちてくる岩をかわせ！　ここはじっとがまんするしかないんだ

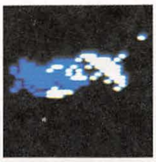


▲3面の親玉，てるてるボーズだ。子どものテルテルボーズを上下にかわしながら攻撃しよう

## バリアを装備した勇姿(?)たち



▲鼻先につけたタコツボが強力そう



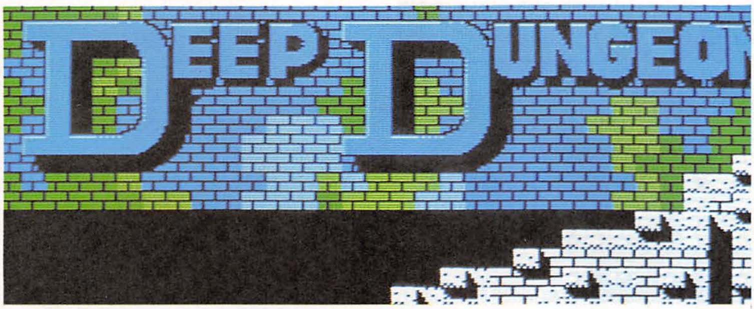
▲ペンギンのバリアは小意気なバリア傘



▲ゴエモンはもちろん三度笠のバリア



▲ポポロンのバリアは戦士の象徴であるタテ



# ディープダンジョン 魔洞戦記

スキャップトラスト
対応機種：MSX
価格：6,800円

Written by TOMMY

## ストーリー

かつて勇剣士コナンによってすべての魔物は地底に封じ込められ，平和を手にしたこのドールの国。しかし人々が平和に慣れ，魔物の存在を忘れた今，ついに魔物たちの復讐(ふくしゅう)がはじまった。

国は荒れ果て，財宝は奪われ，そして王女エトナの魂までも抜き取られた。人々が恐怖におののく中，国王は名剣士の呼び声高いルウを呼び寄せ，伝説の勇士コナンの盾，鎧(よろい)そして剣を与えて再び魔物を封じ込めるよう命じた。だが，そのルウももう二度と地上へ帰ることはなかったのである。主は最後の望みを賭(か)け，風の若者たちに布令をだした。魔王を倒し，姫を助けた者こそつぎの国王である，と。

そして１人の青年が立ちあがった。魔物への怒りを勇気にかえて……。

## ごあいさつ

ベーマガのしめ切りが近づくと，どうしても車の中で寝るパターンの多くなるTOMMYです。

だあって五反田まで２時間かかるんだもん。徹夜で運転はアブナイでしょ。

さて今回は，ファミコンでもうおなじみのRPG『魔洞戦記ディープダンジョン』シリーズのMSX版をご紹介しよう。

## HOW TO PLAY

このゲームのファミコン版はもう１年以上も前に発売されているから，やったことがある人もかなりいるんじゃないかな？RPGのタイプとしては近頃めっきり見られなくなった１対１の戦闘型で，冒険の場は３D迷路オンリーだ。

操作方法はカーソル（ジョイスティック）の上で前へ進み，左右で90°，下で180°の方向転換。各所にあるドアの前ではスペース・キー（Aボタン）を押せば開けることができるんだ。この通常モードでシフト・キー（Bボタン）を押すとコマンド選択になって，五つのコマンドの中から状況に応じたものが選べるようになっている。

コマンドは『戦う』『持ちもの』『逃げる』『調べる』『話す』があるのでそれぞれ説明しておこう。

まず『戦う』は持っている武器を使って戦闘すること。普通戦闘中にしか使わないけど，ダンジョン内にいる冒険者にケンカを売るときにも使えたりするんだ。『話す』はその冒険者などから情報を得るのに使うコマンドで，『逃げる』は戦闘中の逃亡用。『調べる』は各所に隠されたアイテムを発見するためのもので，これはたいてい座標の情報が手に入るから問題ない。

『持ちもの』は体力回復のパンや解毒の聖水をはじめ，各種魔法のアイテムを使用するコマンドで，終盤の戦いではほとんどこのコマンドばかり使うことになるんだ。ちなみにモンスターとエンカウントしたときもコマンドは同じだよ。

## 戦うより魔法が強い！

町の道具屋にはいろいろなアイテムが売ってるんだけど，その効力が想像もつかないような品ばかり。ところがあんまり高くもないアイテムが最強の武器よりはるかに高いダメージを与えるので，手に入れないわけにはいかないのだ。で，効果はというと……

### コンパス　500G

迷宮内での自分の座標をN(北),E（東),で教えてくれる。アイテム捜しに便利。

### 水晶　500G

自分の周囲20×19（迷宮は30×30）のマップが見れる必需品。コンパスとあわせると『地図』というアイテムになってますます便利だ。何度でも使えるからマッピングもいらないしね。

### 小石(フウ)　100G

ブーメランのようにもどってくる石。あんまり威力はないので必要ないかも。

### 香料(ドルマ)　200G

魔物を眠らせて，そのスキに攻撃する。相手に使われるとえらいクヤシイ。

### 聖なる灰(アンカース)　400G

魔物の呪文を封じこめる。でも動きを止めたほうが早いよねえ。

### いかずち(パラル)　300G

ドルマの強化バージョンで，これさえあれば最強の騎士だって楽勝。かー，こんなにシビレてええんやろか。

### まき(ブラスト)　800G

剣よりずっと高いダメージを与える魔法。剣はこの魔法の効かない敵と戦うときにしか使わないのだ。

### 布きれ(ボル)　800G

近くの町（っても二つだけど）にワープする。でも成功率がやたら低くて失敗すると死んでしまう。セーブしとけばOKなのさ。

と，まあこんな具合。パラルとブラストさえあればほとんどコワイものなしだよ。

## S-RAMはやっぱりスゴイ

このMSX版ディープダンジョンはファミコン版と９割９分同じ。でもずっとやりやすかった。というのもS－RAMセーブの速さのおかげ。Ⓢキーを押してスペースを押せば一瞬でセーブされちゃうのだ。これなら戦闘１回ごとにセーブしても全然苦痛じゃない。このわずかな時間の差はホント大きいのだよ。

ゲーム・バランスも１対１のわりにはよく考えられてると思うんだけど，ただ，このゲームのエンカウントは時間制のために，ある程度強くなってからスペース・キーを押しっぱなしにしておけば，あとは寝ててもどんどんレベルアップできるのが気まずかったなあ。ま，単純作業の手間が省けていいけど。

## 最後に

あの響あきら先生も大好きなディープダンジョン。ファミコンをプレイしてないならやってみる価値ありだと思うよ，このTOMMYは。



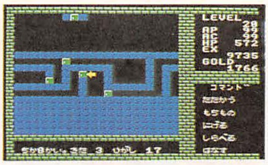
▲まずは王様のところに行って300Gもらうことにしよう。でもせめて最高の武具が買えるぐらいの金をよこせっての！　ときどき情報もくれるんだぜ



▲商人は宿屋も武器屋も道具屋も，はたまた地下3階の幻の町でもぜーんぶ同じ。もしかしてものすごい多角経営をしてるんじゃないの？



▲MSXのオリジナル・タイムカプセル。どこぞのゴミの山をあさるとでてきて，300Gで作動させられる。なんでもこれがあると魔法との戦いが記録されるとか



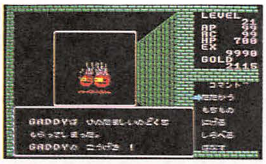
▲コンパスと水晶の合体アイテム地図を使うとこのようにマップが出現する。これがなくくっちゃやってらんないぜ。せめてハシゴの位置も表示してほしかった



▲地底にはいろんな必須アイテムが落ちている。鍵，船，かんむり，短剣などなどね。でも六つしか持てないから小石などは捨てるハメになるんだ



▲エトナ姫の魂を救いだすと城では王様のかわりに姫の本体が現れるようになる。しっかし「あなたを待ってます」ってのもパターンだよね。ドラクエにファイナルファンタジーに……



◀毒を受けると目の前が真っ暗……じゃなくて紫色に！　これをくらうと少しずつ体力が減少するので，聖水を使って直すほか手はないんだ。60Gは安くねーぜ

## モンスターマニュアル

魔物は階ごとに出現するものが決まっていて，中には毒のあるものや呪文を使うヤツも。でも系統はしっかりわけられていて，毒があるのはクモ，ハエ，火の玉タイプ，呪文を使うのは魔術師，精霊，目玉，悪魔タイプだから一目でわかる。そういうキャラは要注意！









# 河野光のナムコット情報局

## ベーマガ支局





こんにちは，河野　光です。今年もはや3月号，春の足音が聞こえてきそうなこの頃ですね。このナムコット情報局も春にむけて，よりメジャーなコーナーにするようガンバッテいくつもりです。

そこで，今年のナムコット情報局の基本スタイルをひとつ。

1. ファミコンの情報は，ファミコン雑誌と一味ちがう切り口で，基本をしっかりおさえ，私の独断と感覚（センス）で書く。
2. 読者の声をよく聞き，誌面に反映させる。
3. ファミコン以外の情報，イベント，プレゼントもたくさん企画する。
4. 編集長の話をよく聞くよい子になる。

ところで，『ファミスタ'87』は買えたかな？まだ買えない人は，もうすこし待ってください。ナムコでは，どんどん生産中です。そして『ファミリーサーキット』も絶好調です。

それでは，長〜い前置きは，このぐらいにして本題に入ります。今回は，先月お約束したＰＣエンジン用ソフト『妖怪道中記』をくわしく紹介します。

ようかいどうちゅうき



## ストーリー

むかし，むかしのことじゃった。ある小さな村にいたずら好きのワンパク小僧がおったそうな。なまえを「たろすけ」といって，いつもいたずらしては村の人たちを困らせていたのじゃ。

ある日，このようすを天界から見ていた仏様が，たろすけが眠っている間に，たろすけを地獄の入口まで運んでしまったのじゃ！さぁ〜大変。そこは，魑魅魍魎（ちみもうりょう）のうごめく，こわーい世界なのだそうな。目をさましたたろすけに仏様は言ったのじゃ。

「おまえは，エンマの裁きを受けるのじゃ。裁きによっては，二度と人間の世界へはもどれないぞ」。

エンマ大王のところへ行くには，いくつもの難関を乗り越えなければいけないのじゃ。こうしてたろすけの旅がはじまったのじゃ。むかしむかしの話じゃがのう。

## ゲーム内容

君は，たろすけになって地獄の入口を出発し，苦行の道，幽界，裁きの谷，輪回界の難関を突破してください。

たろすけは，ジャンプと妖怪念力によって敵を倒し，進んでいけます。妖怪念力は，気合いを込めて撃つと強力になります。敵に当たるとダメージを受け，パワーがなくなるとゲーム・オーバーです。旅の途中にあるよろず屋(店)を有効に使ってクリアしましょう。

## よろずや取扱い商店

**妖怪汁**：パワーが4ポイント増える。
**地獄丼**：パワーが6ポイント増える。
**道中まんじゅう**：パワーが0になると8ポイント回復する。
**天女のフン**：ナゾの薬。おじいさんが飲むとGood.!!

この四つが，疲労回復用品です。そして，攻撃用品が三つ。妖怪念力が，２連射，３連射，４連射できるものです。その他雑貨として，海の中で速く泳げるかっぱの水カキや，速く走れ，遠くへ飛べるドリンク，“カール類須”じゃなくて，“べんじょうそん”が買えます。

## これが河野流攻略法だ!!

いろいろ方法はあるけど，今月は河野流の攻略法を伝授しよう。

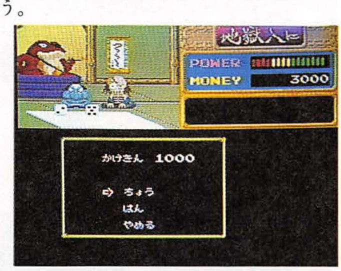
## 地獄の入口

サイコロ道場で２万かせぐ，失敗したら最初からやりなおすか，ここでの勝負はしない。

そして，だんご売りのバアちゃんがでてきたら，だんごを買う。買うとつぎの世界で猫を味方にできる。猫がいるとクリアがとても簡単。しかし，お金が１万かかるので，うまくなったら１人でだいじょうぶだよ！

そして，１面のボスは赤鬼だ，絶対持ち金を渡すとだめだよ。

そして，ここの敵はかなり強く，１回ふれるとダメージが大きいので時間をかけても，敵にふれないように，もんもたろ〜(たろすけの分身かな？）をコントロールしよう。




▲サイコロ道場で２万までためるようガンバロウ！　失敗したら最初からやり直したほうがいいよ




▲サイコロ道場を過ぎたところの海ぼうず。岸から気合いを入れて倒そう



## 苦行の道

ここでのポイントは，神の池に行ってハートをもらう。それから，二つあるよろず屋では，あまり買い物しすぎると，つぎの世界で苦労するぞ。

最後の青鬼には，お金を2万はらうと戦かわなくてすむけど，つぎの世界ではお金が必要なので，できれば戦って勝とう。




▲苦行の道最後の青鬼。お金をはらわずになんとか倒そうネ

## 幽 界

前の世界でもだんご売りからだんごを買えるので，買うと今度は犬がおともについてくれる(うむ，桃太郎の世界だ)。しかし，お金が損するからやめたほうがいいよ。ここでは，二つのルートがあり，海の中から竜宮城へ行く安全パターンと，鬼ヶ島へ行ってお金をかせぐパターンだ。なんと，この世界の最後竜宮城へ行くには，3万必要なんだ。

そしてお金がたまったら，龍宮城入口でカメを助けよう（浦島太郎の世界だ)。すると，竜宮城で楽しいことが起こるぞ。帰りに玉手箱をもらってつぎの世界へ。



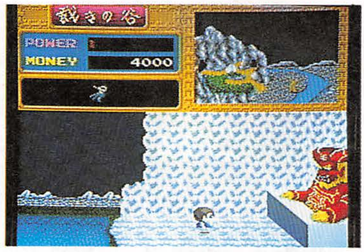

▲浦島太郎気分で，カメを助けると龍宮城へ連れて行ってくれるゾ

## 裁きの谷

ここで，ついにエンマ大王に会えるぞ。しかし，エンマ大王に会うには，三途の川を渡らなくてはだめだ。

この川の見張り番三途ババアに三つの宝を渡さないと通れない。その宝を守る敵がメチャ強い。気合いを最大にしてアタック！






▲このエンマ大王に会うためには，三途の川を渡らなくてはいけない。渡るための三つの宝を取れるかな!?

## 輪 回 界

最後の世界だ。ここでのプレイによってたろすけのエンディングが決まる。無益な殺傷，金かせぎは禁物だぞ！ 君の幸運を祈る。

---

このゲームは，あまりゆっくり進んだり，金かせぎで時間をロスすると強い敵が出現するので，早めに各世界をクリアすることだ。とくにカメを助けるための3万がないと，面の最初にもどされてしまう。

裁きの谷は，落ちる場所によって場面がかわる一種の迷路になっているので，パターンをおぼえよう。



## お手紙ギャラリー

たくさんのイラスト，ありがとうございます。全部紹介できなくて，ごめんなさい。絵の技術にこだわらず，またドシドシご応募ください。絵の選考基準には，私なりの意味があります。それは，今後のソフトの……。



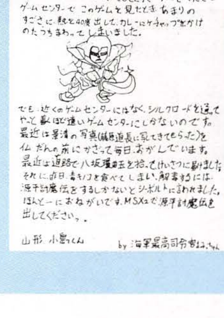


















チャレンジ！X68000

# 『源平討魔伝』オープニングが完成!!

電波新聞社／Ⓒ㈱ナムコ

**Written by 幸運私真矢**




Hello！　やりました!!　今月は読者のみなさんの熱いご要望におこたえして，チャレンジ！X 68000 が大増(？)3ページになりました!!　担当は，このまま一気に『チャレンジ！X 68000』という別冊まで作ってしまおうかと考えている幸運私真矢でお送りいたします。

さて，まずはいつものとおり，『ドラスピ』『源平』の開発続報なんですが，とりあえずは下の写真を見てください。そうです，『源平討魔伝』のオープニング・デモが完成したのです！　あまりの美しさに，しばし私はＳＴＯＮＥ　ＴＯＵＣＨの魔法をくらったかのように動きを止めてしまいました（『ソーサリアン』を知らない人，ゴメンナサイ！)。ビデオゲームに関して一家言を持つあの見城こうじ先生でさえも，「コレ，業務用とまったく同じじゃない！」と，のたまわったくらいです。実際にこのデモが動いているところを見たいという人は，ぜひ２月７日放映の『パソコンサンデー』をご覧になってみてください。その中で，山下先生がこのオープニングを紹介してくれているはずです（―あら，この本は２月８日発売でしたっけ？　こりゃまた失礼しました)。

そして，もうひとつの雄『ドラゴンスピリット』なんですが，こちらはグラフィック的には先月とそれほど変わりないようです。というのも，今，電波開発室のなにわさんが，必死に敵のアルゴリズムをプログラミング中。来月号あたりでは，画面内を動き回る敵キャラをお見せできるんではないでしょうか。

いずれにせよ，『ドラスピ』『源平』ともに，４月完成をめざしてジョジョにヒートアップしてきている模様です。みなさんもうしばらくお待ちください。

(注)ここに載せた写真は，すべてＸ 68000版のものです。

## 幸運私真矢の大予言

だれもが待ちのぞむ竜剣五が，68に乗ろうかどうか，悩んでいるのが見える。しかし，ＶＡ，98のあとに乗る確率は低い？



▲グルグルと回ったあと，のびてちぢむタイトル文字。スプライトを使っているとは言え，スムーズすぎるのも気持ちワルイもんだ

▼平家物語のはじめの一節も，ホラ，このとおり。漢字の文字フォントも，パーフェクトに移植，移植ぅ！







▶安駄婆の声は，基板からダイレクトにサンプリング録音。義経，弁慶，頼朝らの声もサンプリングで出力するとのこと。やるじゃない！




▶そして，ゲームのタイトル画面に。２プレイモードを選んでも，決して２人同時プレイにはなりません―『YAKSA』じゃないって！



▲スタートさせると，バックが二つに割れ，その奥にはポーズを取った景清が！　青い玉がポンポンと飛んできて，とにかくカッコいい!!




◀いよいよゲーム・スタート。ロウソク４本では心もとないという人は，７本に設定してはじめてみましょう。火がちゃんと揺れているのにも注目！




▶これが68版オリジナルの設定モード。ビデオゲーム版でディップ・スイッチによって選択できたモードが，すべて設定できるようになっている。もちろん，サウンド・テスト＆ボイステストもあり



▶日本地図のデキも文句なし！　源平のデキは日本一ィィィ！　ちがうところはナイィィィィ!?

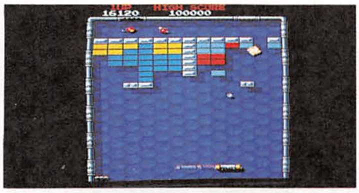
# X68000新着ゲーム特集




## リベンジ・オブ・DOH

### シャープ（価格7,800円）

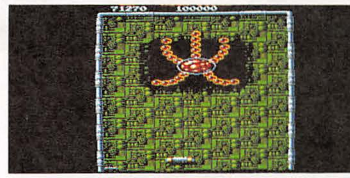
ご存知，『アルカノイド』の続編。今までのパソコンに移植されたブロックくずしゲームは，操作性という点でかなり問題があったけど，このゲームはなんとマウスに対応している。マウスをすばやく動かすことによって，ダイヤル・コントローラと同等の動きを実現できたのだ。パワーアップ・アイテムもそのままで，けっこう良いデキの移植になっている。なお，コンティニューは2回まで。



▲ニュー・アイテムのひとつ，イリュージョン。バウスの幻影でもボールを返すことができるんだ



▲驚異のスーパー・アイテム，32分裂がコレだ。この他にも，32分裂貫通弾，連射レーザーなんてのもある。



▲コイツが今回のゲームの最後の敵だ！　ノーコンティニューでコイツが見れるのは，いつの日のことやら……




## マンハッタン・レクイエム

### リバーヒルソフト（価格7,800円）

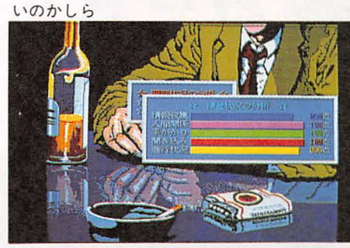
X 68000に対応した，初のＡＶＧなんだけど，このゲームはとにかくオープニング・デモがスバラシイ。タイトル・ロゴとニューヨークの夜景が重なりあいながら逆スクロールするシーンは，もう感動もの。コレを見れただけでも，このソフトを買った価値があると言えるんじゃないだろうか。ゲーム自体の完成度も非常に高く，言うまでもなくシナリオは◎。続編の『殺意の接吻』68版も２月中旬に発売とのことだ。



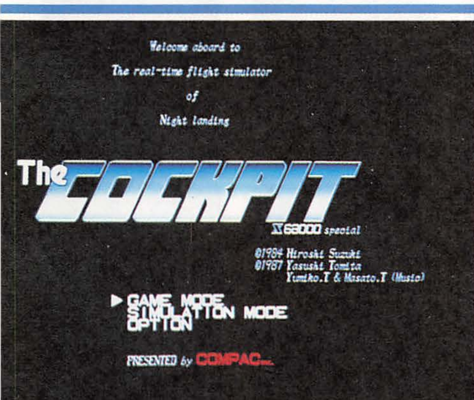
▲キ・レ・イ！　美しいグラフィックを見ているだけで，ニューヨークに行ったことのある私はうれしくなってしまうのです



▲コマンド操作は,すべてマウスでラ～クラク。こんなに手軽にＡＶＧが楽しめてしまって，いいのかしら



▲エイッ！と，事件解決直前の操作メモ。画面全体から男の哀愁がただよってくる。いーなあ，このセンス



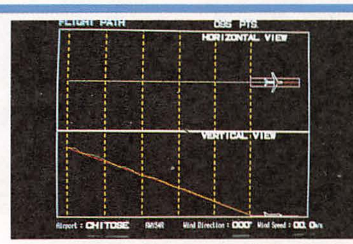

## ザ・コックピット

### COMPAC（価格6,800円）

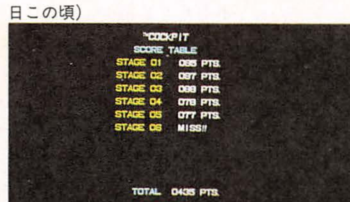
たいしたゲームじゃないだろうと思っていたら，じつはすごくオモシロイ！　ゲーム・センターの『ミッドナイト・ランディング』とほぼ同じデキに仕上がっているのだ。ちがう点と言えば，着陸する空港がすべて日本国内のものになっていることとＢＧＭぐらい。どうせなら，まるっきり同じにして『ミッドナイト・ランディング』というタイトルで発売してくれれば良かったのに……。各空港の夜景にも，もうひと工夫ほしかった。X68Kにしては，ちょっと寂しい。



▲できるだけキチンと着陸することがゲームの目的だ。サウンドも，左右のチャンネルからちがう声が聞こえる等，ヒジョーに芸が細かい



▲１ラウンド終了ごとに，飛行軌跡を表示してくれる。くれぐれも，オーバーランしないように（こう書くと，なぜかアブナイ感じがする今日この頃）



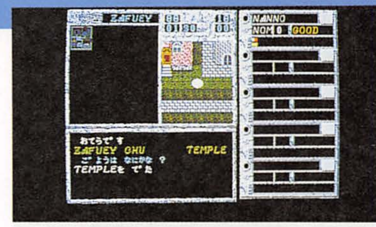

▲これは影さんのゲーム成績。ち密なゲームが苦手なはずの影さんが，なぜかコレだけうまかったりする

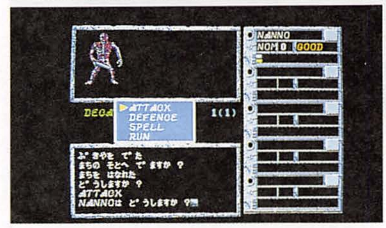



# 魔 神 宮

ザインソフト(価格7,800円)

意欲的に新作を発表するXAINのRPG。今ハヤリのヌリ絵式マップを採用して売れ線を狙っているのがよくわかる。が，しかし，いかにガマン強い私とは言え，タイトル画面がでるまでに約3分ディスクを読まれるのには泣かされた。はじめにBASICを読みこんでいるあたりにも，一抹（いちまつ）の不安が…。まあ，ゲーム自体は，そこそこ無難にまとめているのではないだろうか。戦闘システムは，なじみやすいドラクエ式だ。





【写真上】町の中の1シーン。左のスクリーンで，町のマップが完成しているのがわかるでしょ？
▶DECAYERにエンカウント！　はじめのうちは，やはり地道に経験値かせぎをしなければならないゾ




# T.D.F.怪獣大戦争

データウエスト(価格6,800円)

こちらは，X68000初のシミュレーション・ゲーム。怪獣軍団の手から原子炉を守ることがキミの目的だ。基本的には，『大戦略』と同じように，ヘクスをベースにしたオーソドックスなタイプのゲーム。舞台がSFってことで，一風変わった感じが楽しめる。怪獣の鳴き声がサンプリングされているのにはオドロキ。欲を言えば，すべてマウスで操作できるようにしてほしかったなあ。





【写真上】これが通常の画面。マップは10種類の中から好きなものを選べる。イギリスやフィリピンを形どったものもあるゾ
▶町の中で怪獣が荒れ狂っている！　要所要所で，こういったグラフィックが表示されるんだ




## 特別企画 X68000版「スペースハリアー」エンディング完全紹介

大増3ページのラストは，68版『スペハリ』のエンディングでしめくくろう。もったいぶらずに，史上初の全画面一挙掲載だ。コレを見たら，あなたもX 68000が欲しくなってくるはず。ほ～ら，欲しくなってきた，欲しくなってきたあ～～。






# ゲーム・ミュージック新譜試聴室

現在，ゲーム・ミュージックのレコードを意欲的にだしているのは，アルファ（GMO），アポロン，キングの3社。それぞれの会社が個性あふれるレコード作りで，ボクらを楽しませてくれる。アルファは，メーカーごとに作品をまとめて，できる限り原曲のままで。『ドラクエ』で有名なアポロンは，アレンジ物もあれば，1ゲームごとに曲をまとめたカセット・シリーズもある。そしてキングは，原曲＋アレンジというパターンで，とりこぼしのないように聞かせてくれる。

この3社が競合しているおかげで，ゲーム・ミュージックのレコードの発売されるペースが最近，著しくアップしてきた。ボクらゲーム・ミュージックファンにとっては，まさにうれしいかぎり。それでは今月も，おなじみの試聴室にGO！

## 交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ… すぎやま こういち

ゲーム・ミュージック史上最大のヒット作と言えば，文句なく『ドラクエ』シリーズ。その第3弾のゲームが発売になるにともない，レコードのほうもいよいよ3作目の登場となった。

かの有名なNHK交響楽団が演奏する楽曲の数々はサスガ。アポロンのほうでは「そのまま学校の音楽の授業にも使える」と言っているけど，なるほど納得してしまう。YK－2氏は，このレコードを聞いて，「バッハのイメージだネ」と評していた。

また，ラストには，『II』のときと同様，例によってオリジナル・サウンド・ストーリーが入っている。コレを聞くとゲームのヒントがかなりわかってしまうそうなので，ボクはあえて聞かなかった。ゲームが解けなくて困っている人は，ヒント・ミュージックとして使ってみるのもいいかもね。

発売元：アポロン（☎03-353-0191）
メディア／価格：

| | | |
|---|---|---|
| LP | AY 30-1～2（2枚組） | 3,000円 |
| CT | KLA 1567 | 2,800円 |
| CD | BY30～5181 | 3,000円 |

収録曲：序章／王宮のロンド／世界をまわる（街～ジパング～ピラミッド～村）／冒険の旅／ダンジョン～塔～幽霊船／鎮魂歌～ほこら～海を越えて～おおぞらをとぶ～戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦／そして伝説へ……／ゲーム・オリジナル・サウンドストーリー
※全曲譜面付解説書，ロゴ・ステッカー付
発売日：88年3月7日




## オリジナル・サウンド・オブ 双截龍（ダブルドラゴン）

『双截龍』っていうのは，ゲーム・センターで人気の高い，テクノスジャパンのアーケード・ゲーム。それのゲーム・ミュージック・カセットが『グラディウス』『沙羅曼蛇』etc. につづいて，発売となった。

アーケード版の音源は，MSXにて作られているそうなんだけど，今回はそれに，シンセサイザーによるドラム系の音がくわわり，なかなかの迫力をだしている。「大男アボボ登場」の曲には，ゲーム中の人の叫び声がラップ風にミックスされていて，なかなかオモシロイ。また，「闘いのあとで」という曲は，ゲームには使われなかった，いわゆる未使用曲なんだって。

なお，ファミコン版『双截龍』の発売に合わせて，アポロンからビデオも発売されるそうなので，『双截龍』のファンは楽しみに待ってるよーに！

発売元：アポロン（☎03-353-0191）
メディア／価格：

| | | |
|---|---|---|
| CT | KHY1026 | 1,000円 |

収録曲：オープニング（双截龍）／スラム街（ブラックウォリアーズ出現）／工場地帯（大乱闘）／闘いのあとで／旅立ち（新たなる闘い）／森林編／大男アボボ登場／大要塞（宿敵ウイリー）／エンディング（マリーアンとの再会）
※ロゴステッカー，キャラクター解説付カラー・ピンナップ付
発売日：88年2月21日




## MSX-U GRADIUS2 F1SPIRIT GAME MUSIC

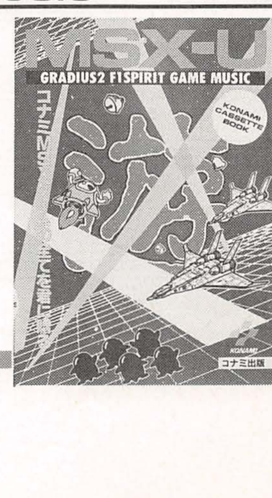
カセットと本がいっしょになった，おなじみカセットブックのコナミ版。今回は，人気の2ゲーム『グラディウス2』と『F1スピリット』の音楽を収録。コナミ特製の音源チップSCCの音はやはり美しい。でも，キチンと全曲収録されていないのは，残念！

コナミさん，どうせやるなら，今までのすべてのコナミMSXゲームのBGM＆効果音を集めた「コナミMSXゲーム・ミュージック・スペシャル」などというものをだしたら，いかがでしょう？ ボクはまちがいなく買いますっ！

発売元：コナミ（☎03-264-5678）
メディア／価格

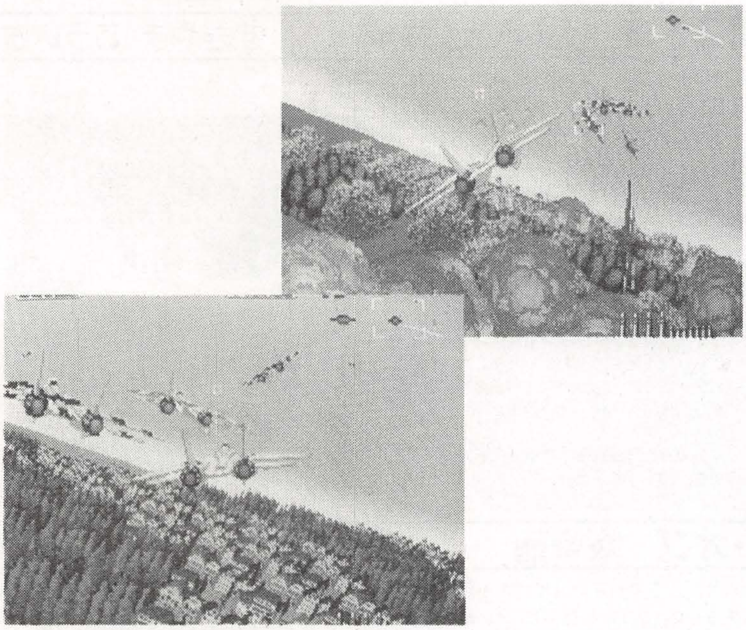
| | |
|---|---|
| CT | ISBN 4-87655-006-9 C0076 1,800円 |

収録曲：グラディウス2／F1スピリット
※カセット・ブックにて発売中
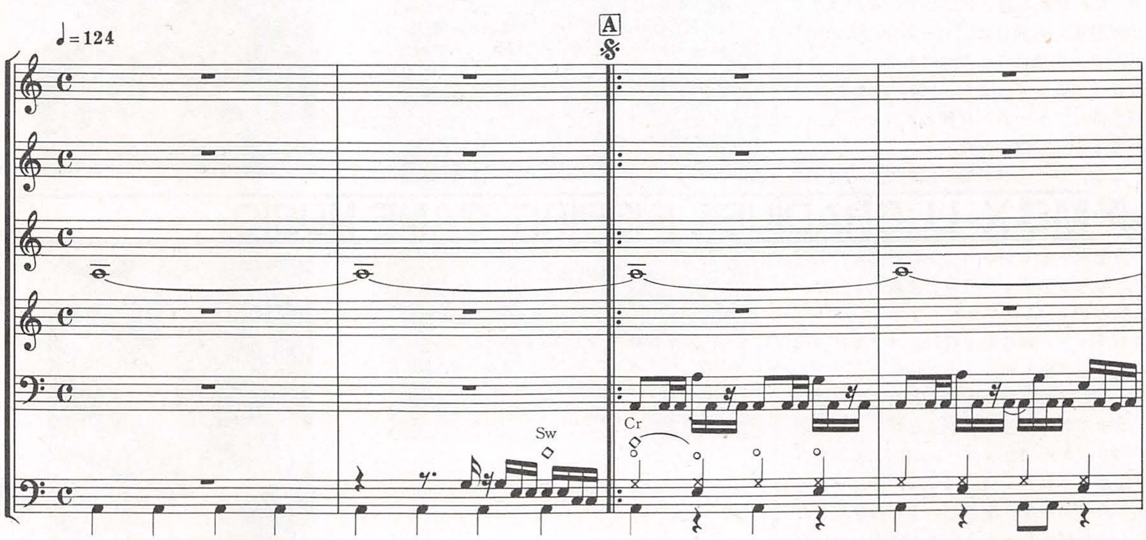


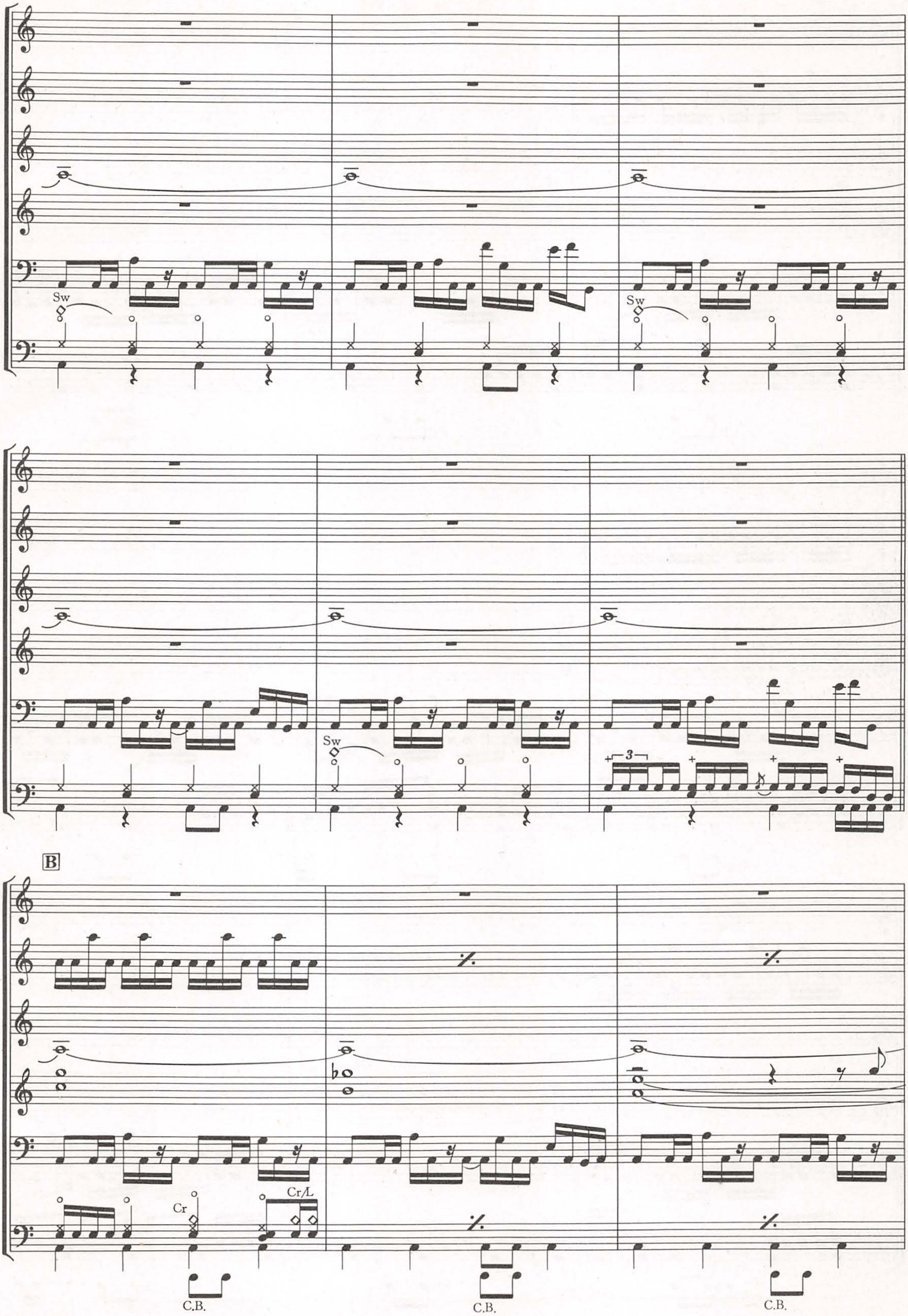
# AFTER BURNER

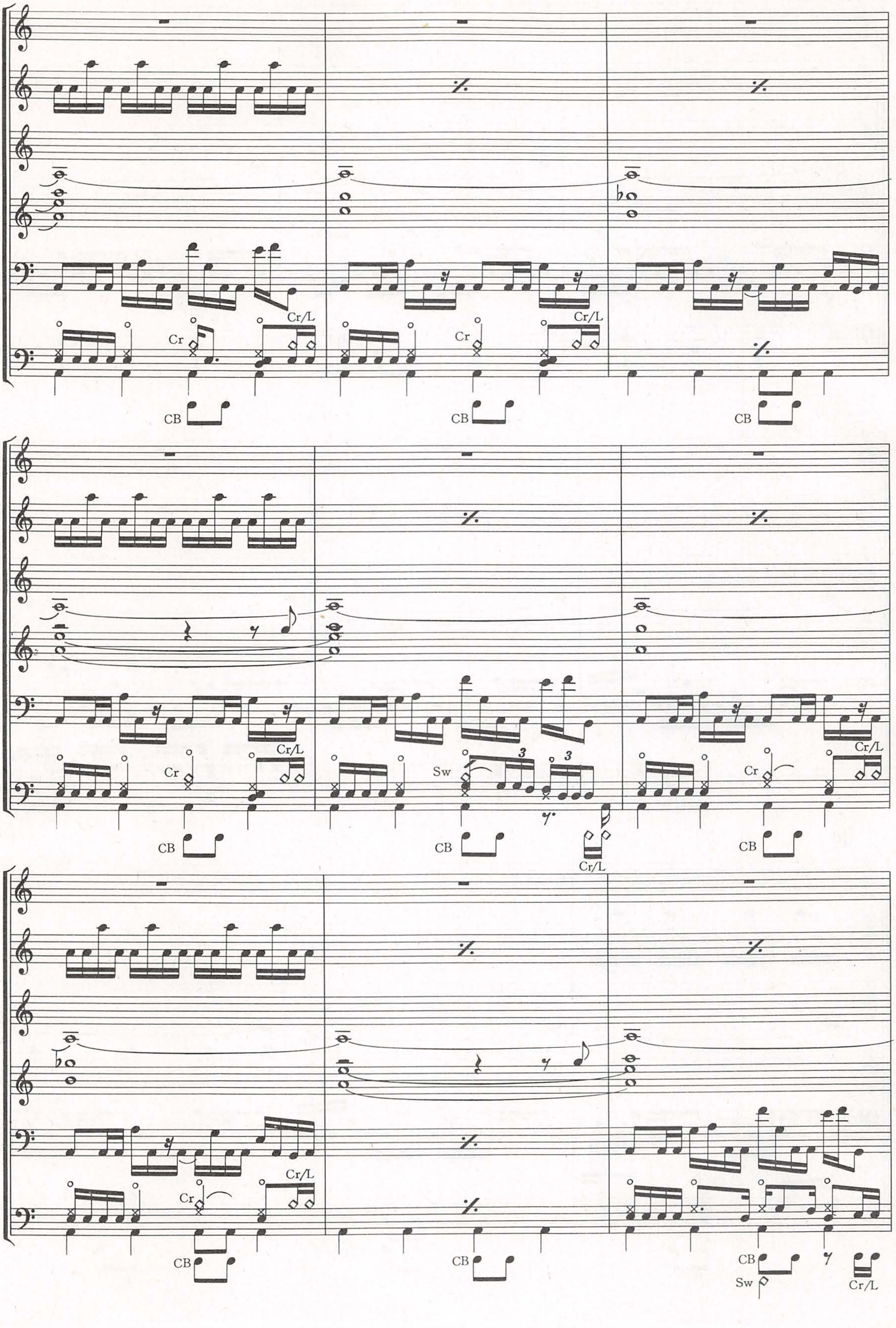


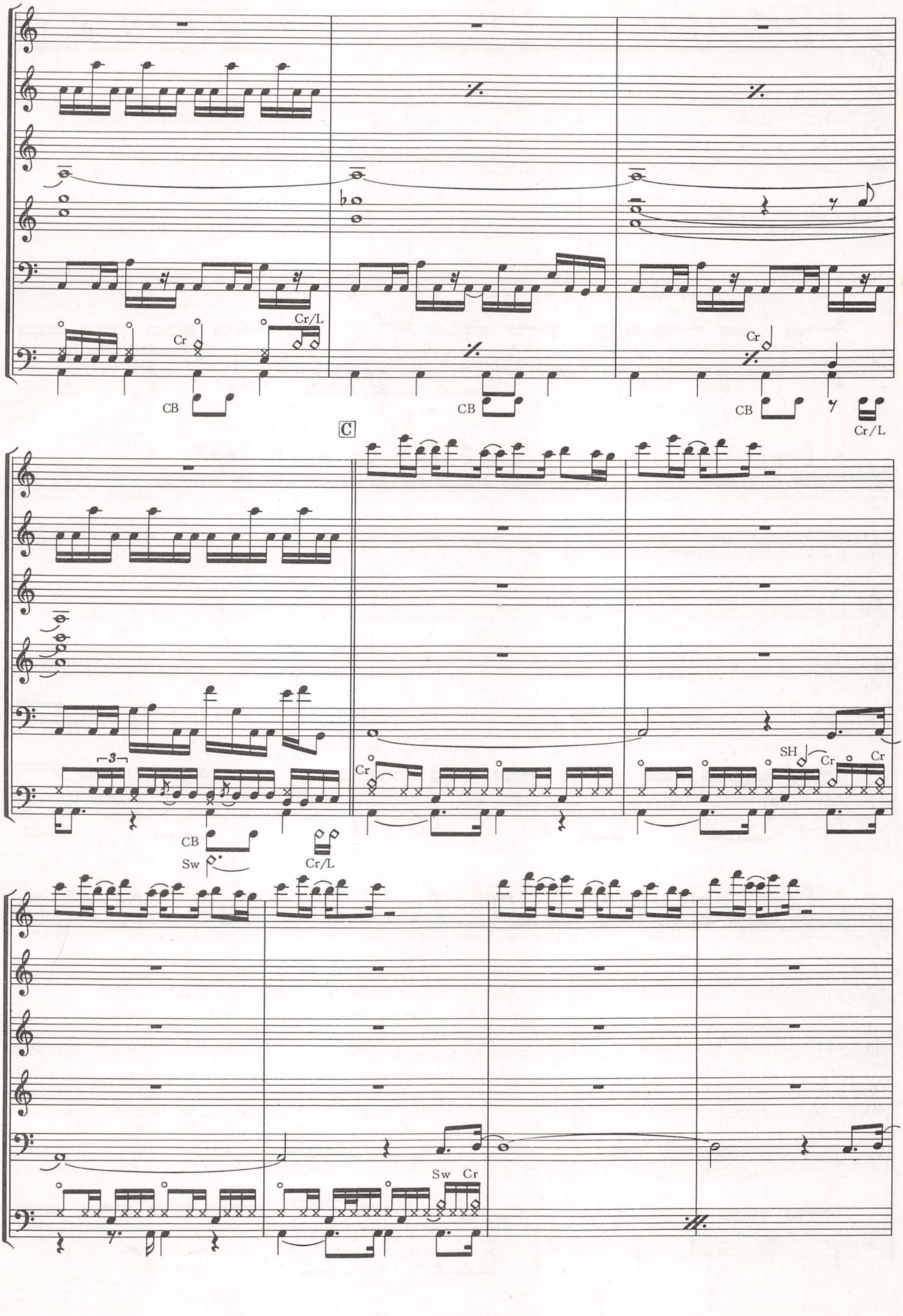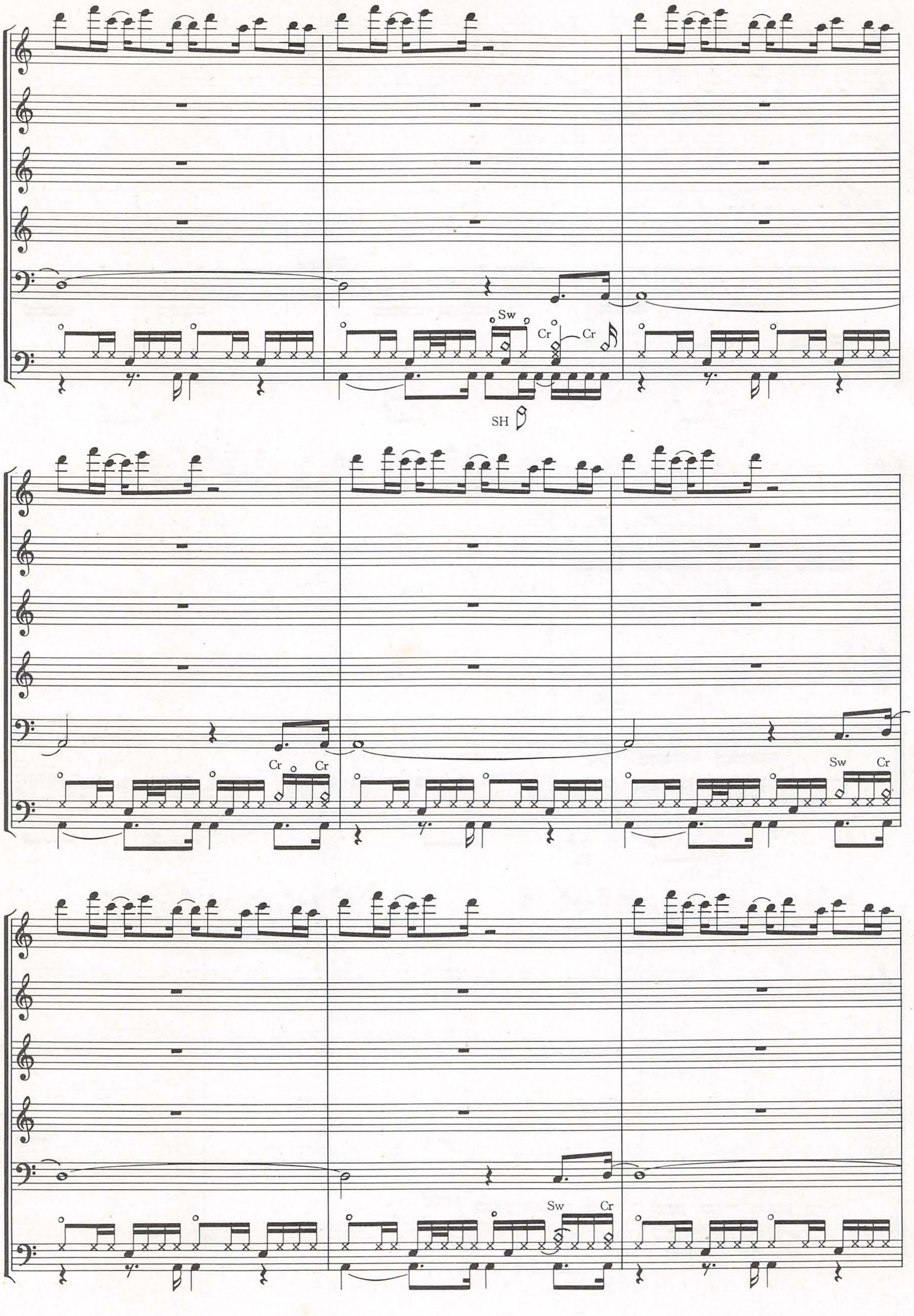


## Red Out
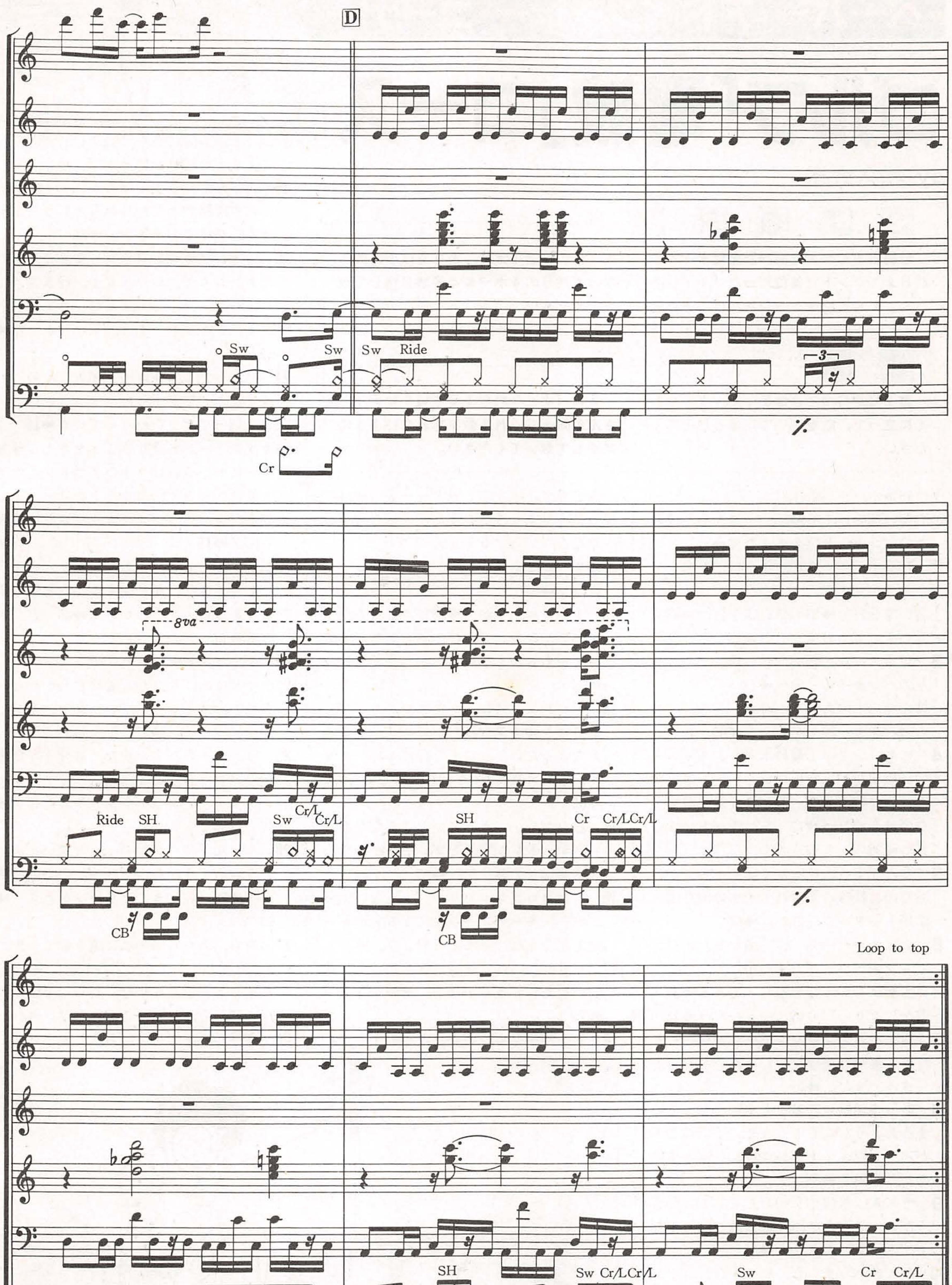


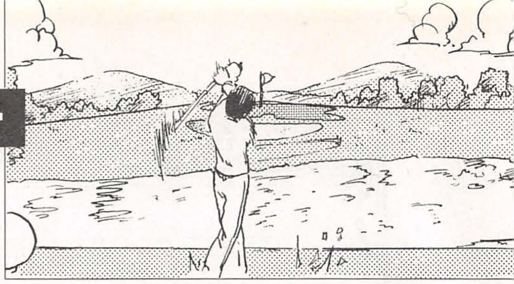

Sw
Sw
Sw
3
B
Cr
Cr/L
C.B.
C.B.
C.B.


Cr
Cr/L
CB
Cr
Cr/L
CB
CB
Cr
Cr/L
CB
Sw
CB
Cr/L
Cr
Cr/L
CB
Cr
Cr/L
CB
CB
CB
Sw
Cr/L


Cr
Cr/L
CB
Cr
CB
Cr/L
C
Cr
SH
Cr
Cr
3
CB
Sw
Cr/L
Sw
Cr


Sw
Cr
Cr
SH
Cr
Cr
Sw
Cr
Sw
Cr


D
Sw
Sw
Sw
Ride
Cr
3
8va
Ride
SH
Sw
Cr/L
Cr/L
CB
SH
Cr
Cr/L
Cr/L
CB
Loop to top
SH
Sw
Cr/L
Cr/L
Sw
Cr
Cr/L
CB
CB
D.S.



©手塚一郎

## ペーパー・アドベンチャー・コーナー

# ゴルフ「電波(デンパ)」コース

by 松久大樹

### STORY

最終日をむかえた第14回全電オープン。前日までダントツ首位だった「T・ワトさん」に今日猛チャージをかけてきた新人プロの電波小太郎，あなたは小太郎となって残りの4ホールを優勝目指して戦ってください。

### 注意

第1打を打つときはティー・グラウンドに立って，前を向いていると思ってください。

また,1ホール終わるごとにキャディーさんが教えてくれる数は忘れないようにメモしておいてください。

**1** 15番ホール。第1打。
右側の林の近くへ➡56　真ん中へ➡6
左のバンカーを越えるように➡21

**2** 16番ホール。旗が右手前にはためいているのが見える。
高い球を打つ➡27　低い球を打つ➡48
低い少し強めの球を打つ➡53

**3** 17番ホール。弱い向かい風。
左のバンカーの手前へ➡43
真ん中の木のあたりへ➡8
右のバンカー越えをねらう➡65

**4** さあ，いよいよ最終ホール。ちょっと強い風が左から吹いている。何も考えず真っすぐ打つ➡66　曲がることを考えて左のほうに打つ➡77　左に曲がるように打つ➡34

**5** なんだよ～。せっかく猛チャージかけてたのに最後にくずれちゃ水の泡だよ。結局トータルでー3か。➡69

**6** シュルル……ちょっと弱かったかな。でもフェアウェイの真ん中だ。
いちかばちかピンをねらってみる➡38
安全にグリーンの真ん中をねらう➡24

**7** ちょ～っとプレッシャーがかかったかなあ。優勝は無理だったみたいだね。トータルー4だ。➡69

**8** お～飛ぶ飛ぶ。おっと木に当たってしまったようだ。でも，うまく手前にころがってきた。　上を越す➡30　木と木のあいだを通す➡68

**9** う～ん。最後で息切れしてしまったようだね。もうひとふんばり欲しかったなぁ。トータルー5か。➡69

**10** おっおっうまいぞ，いくかな。ツツツツおしい！もう10cm。おしかったなぁ。ま，しかたがない。コン，コトン。➡18

**11** もう少しがんばって欲しかったなぁ。まあつぎのチャンスを待つんだね。え？まだわからないだろうって？じゃ，もう少し見ていよう。トータルー6。➡69

**12** 思ったより浅いようだ。これぐらいならねらっていけるかな。
ザザッ，ヒュワッ，トン，コロンコロンコロン➡51

**13** トータルー7か。優勝はちょっとむずかしいかなあ。でもひょっとして，ってことがあるかもしれないから見てようか。➡69

**14** ドバシュン！お～でたでた。あ，でもやっぱり強すぎたみたい。グリーンを越えちまったい。ラフからの第4打。ザザッ，コロコロコロ，う～む入らなかった。➡62

**15** むむむむ……きわどいところだなあ。ー8か。もしかするとプレーオフかな。一応準備しておくか。➡91

**16** コロコロコロッありゃ，入んない。ボギー。キャディーさんによるとボギーは1だそうだ。メモしておこう。➡2

**17** ー9か。これで優勝できなかったら悲しいなあ。できるかなあ，無理かなあ。➡75

**18** ま，パーならいいか。キャディーさんによると今度は6だそうだ。➡3

**19** たぶんだいじょぶだろう。ー10だもん。これで優勝できなかったら，どうしよう。まあ，見てるとするか。➡85

**20** カキン！コロンコロン。よくころがるなあ。おりょ，おりょりょ，行き過ぎてしまった。返しのパットだ。コン！トトトトト。クルリン！あら，入んなかった➡62

**21** バシッ。ヒュルル……ポト。左の浅いラフに入ってしまった。
思い切ってピンをねらっていく➡46
まずグリーンに乗せることを考える➡24

**22** パスッ。これはうまい！ポトン。ナイスオン。ピン手前2m。これは——まっすぐだな，コン。コロコロ。コトン，入った！➡18

**23** むずかしそうだなあ。真っすぐのようにも見えるし，左に曲がるような気もするなあ。真っすぐにかける➡45　左にかける➡60

**24** ザカッ。ヒョロロロ…ポトットテトテ。ナイスオン。ピンから4mぐらいかな。さてと，ストレートでいいかな。コン。ツツツツ……。➡51

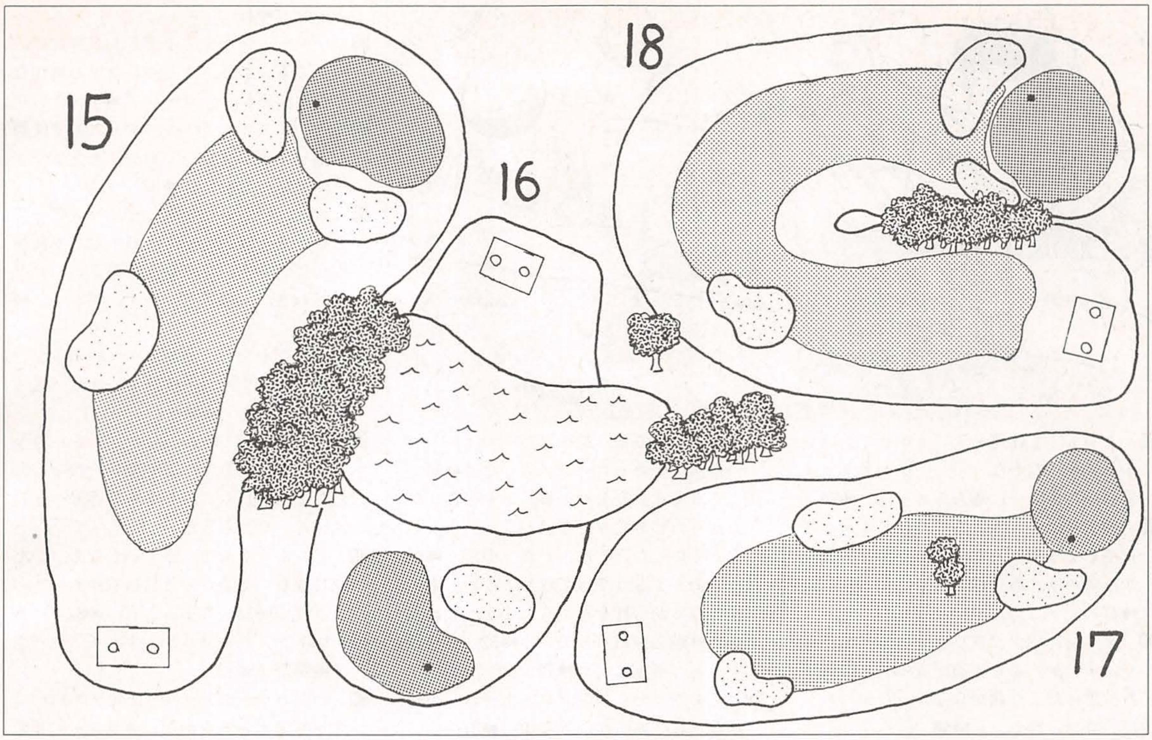
**25** う～ん。真っすぐかな，多分そうだろうな。よ～し，ここはねらって……コン。ツツッッ……コットーン‼やったぜ！➡57

**26** う～んグリーンはちょっと遠いなあ。どう攻めようかな。グリーンの手前に落とす➡78　いっきにグリーンをねらう➡63

**27** あら，あらら……風に流されて……。あ,かろうじてグリーン右手前に乗った。6mちょっとあるかな。ねらって強く打つ➡20　そんなわがままはしない➡40

**28** パーか。まあいいだろう。え？4？い






い加減なんのことか教えてよ，ふ〜んスコアのつけかたなの。はじめて聞いた。➡4

**29** ナイス・バーディー。キャディーさんが5だと言っている。なにかの暗号かも，覚えておこう。➡2

**30** お〜あがったあがった。あら，グリーンに届かなかった。手前のバンカーへ。
打ちやすいほうを向いて打つ➡59
とにかくピンをねらう➡36

**31** よぉ〜し。ここは慎重にいこう。
よーく見て，考えて，ゆっくりかまえてコン…………クルリコ！あっ！コットーン。危ない危ない。➡29

**32** ここからだと普通に攻めていくとまだ距離があるなあ。どーんと林を越える➡58　無難に打てるところまで打つ➡70

**33** バシッ…………ボトッ，ギュルギュルツツツツ。➡88

**34** よし，うまくいった。でも曲げようとした分のびなかったなあ。まだけっこう距離がありそうだ。➡71

**35** ここからならうまく林を越えたらグリーンに乗るだろうけど，林が近いなあ。
林越えに挑戦➡67　危険なことはせずきちんと打っていく➡70

**36** おっこれはうまくいった。1.5mぐらいかな。ま，これぐらいはね。コケン。トトトトト，カッコーン，やったあ➡28

**37** ピタ。まだ弱かったか。残念だなあ。コン，コトン。➡28

**38** バスッ。あ，あ，あ，弱いかな………ドセッ。あらら，バンカー。
ドッバッーン‼おっとっと3m残ってしまった。パターをだして，コン。➡16

**39** …………いくか！………スルリッ……。あ〜あ，おしいなあ。コン……コトン。➡49

**40** そうそう，わがままはいえない。距離を合わせるつもりでコキン！……50cmかまあまあだな。ま，これぐらいなら。コン。コットーン。➡18

**41** やったぜ！バーディーだ。え？なに？バーディは8？なんなのそれは。➡3

**42** ここからなら，う〜ん，まあ，あんなとこだろうな。それじゃ，ドドッ…………お！，いいぞ，そのまんま入ったりして……。おしい！あと20cmあればなあ。➡72

**43** そ，れ，で，は，バシッ！ちょっとショートしたかな。でもいい位置だ。
高めの球でころがらないようにする➡55
低い球でころがしていく➡61

**44** それっ！ヒュ〜ン，ボトッ，コロコロコロ。おっ，おっ。あ，おしい。でもピン横1m半ぐらいにつけた。➡31

**45** では，真っすぐ。コン！お，いいぞいいぞ，そのまま曲がるなよ——あっ！ちょっと曲がったか。クルリン，コットーン‼やったあ！➡57

**46** ガバッ。あら，少し下をたたいたかな。ヒュルルルルルル，グリーンわきのラフに入ってしまった。➡12

**47** ムムムム………コン，コトン。ボギーになってしまった。え？なに？ボギーは2？ふ〜ん。スコアのつけかたなの。知らなかったなあ。➡4

**48** 思ったより風が強かったようだ。風にもどされて……，バンカーにいっちゃたよ。
ピンをねらって軽く打つ➡22
だすことを考えて強く打つ➡14

**49** よし！最後をバーディーでしめくくったぞ。で，バーディーは7なんだってさ。➡87

**50** それでは強めに。カコン！スルスルッお！そのままいっちゃえ！よし，いった！カッコーン。➡41

**51** おしい‼もう5cmだったのに。
パー。「3ですね」キャディーさんが言っている。4打のはずだけどなあ。ま，覚えておこう。➡3

**52** よし，いっちょねらってみるか。呼吸を整えて，パカーン‼………。よし！うまくいった！➡83

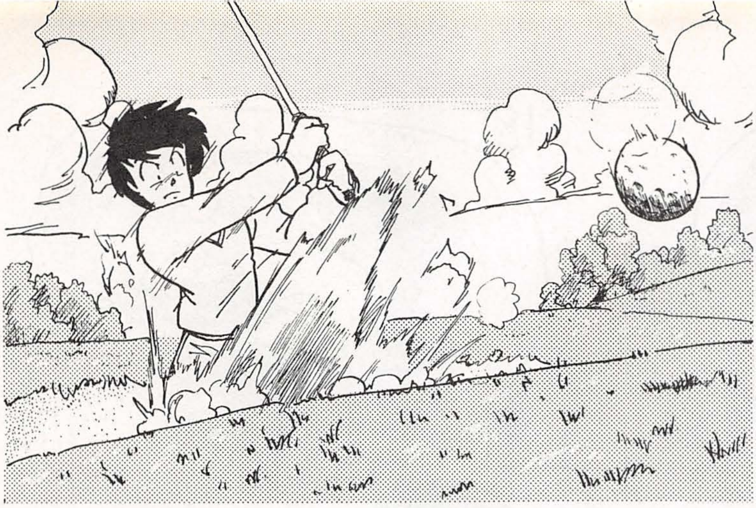
**53** ちょっと強いかなあ。あ，でも風にもどされて………ナイスオン！ピン右手前2m。ちょっと右に傾いてるようだ。カップの左をねらう➡10　強めにまっすぐ打つ➡50

**54** コン！…………曲がるなよ，曲がるなよ…………スルッ！あ！曲がっちゃったよ。➡72

**55** では，ピンのあたりをねらって，ビシッ………ボデッ。ナイス！2mぐらいにつけた。➡25

**56** バシュッ。ギューン……。お，ぎりぎりフェアウェイにのったかな。いい位置だ。ここはやっぱりねらっていく➡44
いやいや安全策を取るべきだ➡24

**57** よ〜し。バーディーだ。え，今度は6？なんなのさ，いったい。スコアのつけかた？初耳だなあ。➡4



58　よ～し，では運を天にまかせて。バシュッ！いったかな？…………ありゃ，手前のバンカーに落ちちゃった。➡76

59　ドザッ。と，うまくでたけど4ｍも残ってしまった。入るかなあ。コン！スルスルスルッ。あっ越えちゃった。あ～あ。➡47

60　ケコン，ツツツツッ――。よ～しうまくいったか，よし！曲がるっ！スススッあ～思ったより曲がらなかったか。おしい。コン，コトン。➡28

61　ということはグリーンの少し前に落とすんだな。バシッ！シュルルル……手前のラフにポトッ。コロン。あら，思ったよりころがらない。➡73

62　コン，コロン。あ～あボギーか。ん，キャディーさんがなにか言ってる。「4」だってさ。なんなんだろう。➡3

63　ここからだとグリーンの左はししか無理だな。それじゃあいってみるか。バシッ！…………お，風があったか。まずいなあ。………あちゃ～左のバンカーだ。➡42

64　うあ～っ!!くやしい。くやしい。しかたがない，来年また挑戦するか。ゲーム・オーバー。

65　ギュギューンと飛んで……あ，風に……なんとか越えたようだ。高い球でピンの手前に➡30　高い球でピンのむこうに➡68　バンカーをさけピンの右に➡74

66　よ～し，最後だからおもいっきりカッ飛ばしてやろう。パシッ！ギューン。お～よく飛ぶなあ。あら，風に流されてきたぞ。危ない危ない，林ぎりぎりのところだ。➡35

67　やってやろ～じゃん。いくぞ～。バシッ…………カッコーン!!あ！マズイ!!木に当たってしまった。あ，でもフェアウェイにもどってきた。よかったあ。➡26

68　せ～の～それっ！ナイスショット！グリーンにのったみたい。……………おっのってるのってる。6ｍぐらいかな。➡79

69　お，ワトさんが18番のグリーンにやって来たぞ。スコアは………－8か。さあ，優勝が決まるか，最後のバーディー・パット。……カッコーン！入った！➡80

70　そうそう，安全が一番。え～とここからならあのあたりだな。バシッ！よ～しうまくいった。うん，ど真ん中だ。➡81

71　さあ～てどうやって攻めようか。追い風になるから林を越えられるかもしれない。林越えをねらっていく➡52　安全策をとって普通に打つ➡70

72　そお～っと，コン。コットーン。パーはな～に？ふ～ん，5なの。➡87

73　う～ん，思ったよりラフが深かったようだ。なんとかグリーンに乗ったけど4ｍ半ぐらい残っている。軽いのぼりだな少し強めに……カコン！コロコロン。➡37

74　よ～し，バスッ！越えたな～………おっと風にもどされてきたぞ。と，と，かえっていいところに落ちたみたい。2ｍ半ぐらいかな。➡23

75　さあ，ワトさんが見えてきた。スコアは………－8だ！じゃあ，バーディーを取らなければ優勝だ！ギャラリーがじっと見守るなかバーディー・パット。コン！➡84

76　う～ん，ここからなら距離もあるし，おもいっきり打てるかな。せ～の，ドバッ！ヒュルル……ボテッ。➡88

77　バシッ！グイーン。あら，球が低いせいか思ったより流されないなあ。ちょっと左側に行ったみたいだ。➡32

78　うん，手前ならだいじょぶだろう。むかい風も計算にいれて……バスッ！……………よし，計算どおりだ。➡86

79　え～と芝目は……ちょっと右に切れるかな。コン！コロコロッ……ピタ。う～む届かなかったか。ま，いいか。コン，コットーン。➡28

80　残念，やはり優勝は無理だったか。また挑戦しよう。ゲーム・オーバー

81　さ，どうやっていこうかな。バックスピンをかけて少しむこう側へ➡33　とくに深く考えず少し手前に落とす➡90

82　カン！…………曲がれ！曲がれ！スススッ……曲がった!?クルリン，コットーン!!➡49

83　……………うまいっ!!ぎりぎりだけどのってる。さて，少し強くないと届かないかな。それっ，コーン！➡39

84　………スルッ！………やったあ!!優勝だあ！そういえば，いれたとしてもプレーオフだったのか。➡92

85　おっ，ワトさんが来たぞ。－8だって。ということは，イーグルじゃなきゃ優勝なんだ。さあ，ワトさんの第3打，グリーンわきからのアプローチ。パシッ。➡89

86　ここからなら。パシッ………ポトン。おお～っ！ナイス・アプローチだ。入るかと思ったよ。➡72

87　ふ～。やっと終わったか。で，トータルのスコアは？え？今まで聞いた数を全部たして7をひく。そしてその番号へ行く。ふーん。だ，そうだ。

88　ピンから2ｍ半，ぐらいかなあ。少し左に傾むいてるけど芝目は右かあ。まっすぐ打つ➡54　ちょっと右へ➡82

89　ポトン。コロコロン。よしっ！やった！優勝だ！➡92

90　バシッ……ボデッ……コロコロコロン。3ｍちょっとあるかな。カコン……ピタ。あらら，足りなかったか。➡72

91　お，ワトさんがやって来た。スコアは……－8だ！　てことはこのバーディ・パットをはずせばプレーオフ。さあ，コン……コットーン!!➡64

92　優勝インタビュー。
「おめでとうございます」
「ありがとうございます」
「勝因はどういうところですか」
「追う立場だということであまり緊張せずにすんだことでしょうね」
「今日からトッププロの仲間入りですね」
「プロとして恥ずかしくないプレーをしていきたいですね」
「がんばってください」
……………………めでたし，めでたし

THE END

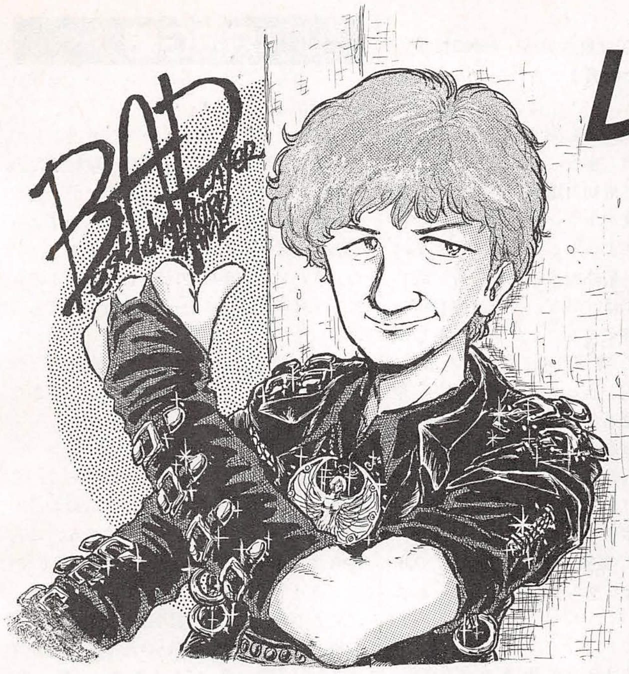
## ●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部　SUPERsoft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係




# レスキュー!!

# AVG & RPG

アドベンチャー
ゲーム
アンド
ロールプレイング
ゲーム

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

## 今月のお答え番

| | | |
|---|---|---|
| レスキュー隊No. 1 | ：合格するまでRPGはおあずけ | 清水　毅 |
| No. 4 | ：ソーサリアンを全国トップで解いたゾ | 引本高征 |
| No. 4' | ：２次募集に受かるといいな | コロマサ&KERA |
| No. 6 | ：またまた魔界復活ならおまかせ | 南　泰人 |
| 特別ゲスト | ：みぽりんを愛するトキメキ研究家 | TOMMY |

Hello！——と言っても，山下先生ではありません。こんにちは，幸運私真矢です。本来ならX68000のコーナーしか担当しないはずの私が，このレス・アベにまで顔をだすというのは，少々でずぎたマネかもしれません。しかし，今月のレス・アベは，まさに緊急事態——なんと，山下先生が過労でダウンしてしまったのです！

そのピンチヒッターとして私が選ばれたわけなんですが，レス・アベの仕事がこんなにも大変だったとは……。しかし，泣きごとばかり言っているわけにもいきません。どこまでできるかはわかりませんが全力をつくしてみなさまのお相手をさせていただきたいと思います。いろいろと不手際もあるかとは思いますが，どうぞヨロシク！

## AVG編

Q　山下先生こんにちは！ボクは今，PC-8801FRで『リバイバー』をやっています。ニヴァの木の実と，クグリクの木の実を捜しているのですが，どこにもありません。どういうところにあって，何時頃に取れるかということはわかっています。リバーサート王国のアスモリアの女の人がこの木の実をほしがっていたので，一刻も早くあげたいのです。ど～か，この女の人のためにも木の実の取れる場所を教えてください。お願いします。

〔埼玉県本庄市・小松　忍14才〕

A　どうやら小松クンは，町の中に落ちている紙は見つけたようですね。あとはこの紙のとおりの場所に，時間どおりに行けばいいのです。具体的に言えば，木の実は一度入ったら簡単にはでられない土地○○○にあります。そこに問題の木がありますから，ポンポンと××してみてください。ホラ，木の実が取れたでしょ。それから，アスモリアの女の人は，ブドウよりもリンゴのほうが好きなんですヨ。

Q　山下せんせい!!
マイクロキャビンの『セイレーン』で，なんとか大水柱まできたのですが，セイレイさんに「やりたりないことがある!!」などと言われてしまいました。なにがたりないんだ～？　おせ～て，お願い！

〔静岡県清水市・ネイルデス16才〕

A　来た，来た，来ました，セイレーンの質問が!!　はっきり言って，セイレーンは買いです。このオシャレなシナリオ，そしてゲームの進行のテンポなど，モウ最高ですネ!!　大事な日曜日を，１日かけて解いてしまうほどのめりこんでしまいました。それでは，このおもしろいゲームでちょっと悩んでいる鶴井クンの質問にお答えしましょう。

鶴井クン，サケに乗って「大水柱」の中へ入り，セイレイに会ったところまでは正解です。そのあと，キミは，やりたらないことがあるとセイレイに言われたんですネ？それは，あるアイテムがないためなんです。

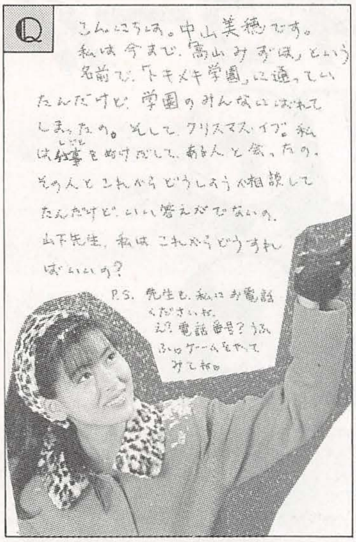
そのアイテムを持っているのは，ズバリ，グリフォンの森の「リス」。でも，このリスは，すぐにはこのアイテムをくれないので，○○○○○とくれるはずです。ちなみに，このグリフォンの森のどこかに『はーりぃふぉっくす』のキツネさんたちがいますヨ!!

Q　つい最近，PC-8801用の『太陽の神殿』で，〝太陽の鍵〟を手にすることができました。このゲームの目的は，〝太陽の鍵〟を手に入れることなので，『やった！　解けたゾ!!』と思ったのですが，画面には何の変化もありません。不思議に思って，山下先生の『チャレンジ！AVG&RPG II』を見たところ，あることに気づきました。本の中の「太陽の神殿がある部屋」の写真には右の壁がない！しかし，ボクがプレイしているほうは，右の壁がある！——ボクは，きっとこれが原因だと思います。右の壁をなくすには，どうしたら良いのでしょうか？山下先生，教えてください。早くエンディングが見たいヨ～。

〔茨城県行方郡・理崎智光？才〕

A　理崎クンは白い石を見つけましたか？　もしもまだ見つけていないのだったら，青い壁と同じようなところで，××のマスクを使えば白い石が見えるはずです。そうしたら，青い壁のときにやったことと正反対のことをすればいいのです。ホラ，白い壁がくずれたでしょ？　そのあとに「太陽の神殿がある部屋」に行くと，何か変化が起こっていま

す。あとはもうエンディングを残すのみなので，がんばってみてくださいね。




〔石川県鳳至郡・
GENJI大好きっ子のあきちゃん13才〕

**A** 「美穂ちゃん，キミはリハーサルを抜けだしてきたんだろう？　ボクもキミに会えるのはウレシイ。でもそんなことしちゃダメだ！　……美穂ちゃん，キミは今迷ってるね。このままボクのために芸能界をやめてしまうか，それとも好きな仕事を続けようか。ボクだってキミが普通の高校生にもどってくれて，一緒に学園生活を続けられたら……なんて考えたこともあるさ。でもね，キミはアイドルで終わってしまうスターじゃない。もし，ボクのせいでキミが夢を捨ててしまうというならボクはちっともウレシクなんか……（ホントはウレシイけど男はガマンの子！）ウレシクなんかない！」

とまあ，これが彼の気持ちなんです。彼はあなたのことをキライとまでいうかも知れませんが，それもみんなあなたを思ってのコト。ここは彼の気持をムダにせず，一度芸能界へもどりましょう。でも，どうしても彼を忘れられないのなら，また学園に会いに行ってみることです。学園の仲間たちだって，きっと2人を応援してくれるハズ。ガンバッテね♥　お答え番は『トキメキ』研究家のTOMMYでした。

**Q** ちょっと遅れたけど，明けましておめでとうございます。

ボクはPC88FAで『魔界復活』をやっています。何度もハガキをだそうとしましたが，なんとか自力で解いてきました。しかし，一か所，どうしてもわからないところがあるのです。それは，魔道に入った最初の場面です。神代と増永の両方を行かせたのですが死んでしまいます。どうか南クン，お願いします。持ち物は，三鈷剣，輪宝鏡照覧石，独鈷剣です。どうかお願いします。

〔茨城県古河市・WING15才〕

**A** ご指名までされたら，お答えしないわけにはいきません。レスキュー隊No.6〝魔界復活ならおまかせ〟の南　泰人です。

魔道に入って最初の場所というと，行く手を1匹の妖魔がふさいできて，戦っても負けるし，逃げようとしても逃げられないところですね。最終的に妖魔は天角が倒すんですが，まずは，増永，神代の持ち物をあれこれ取り替えてみてください。正しい持ち物を持って，魔道の中で戦ってみると，妖魔はすぐに生き返ってしまうものの，ちゃんと自分も魔道から脱出することができるんです。ためしに，増永と神代をかわるがわる魔道に入れてみてください。すると，天角が話しかけてくるはずです。あとは，天角におまかせしちゃえばOKです。
P.S.来月からは〝魔界復活だけじゃなくて波動の標的もおまかせ〟の南になりたいと思います。

**Q** 私は今，X1版の『リバイバー』をやっています。11月号の清水様の記事を参考にやっているのですが，さっそくひっかかってしまいました。

それは，『魔法の鏡』についてです。私はこれを○○○の街の泉で見つけたのですが，11月号の記事を見てみると，な…なんと最初からあるではないですか！

「神殿の近くを歩きまわっていたときに・・・」とあるので捜しまわったり，街の人にも聞いたのですがわかりません。

いったいどうしたら最初の時点で見つかるのでしょうか？　どうか良き御指導をよろしくお願い申しあげます。

〔静岡県富士市・麿は斎明寺高麿でおじゃる・？才〕

**A** あの「魔法の鏡」についてはゲーム・スタートとほぼ同時に手に入ります。

神殿のまわり，とくに柱に沿うように歩いてみてください。そうすれば，柱の影から声がしてあなたの持ち物（インベントリー）に念願の「魔法の鏡」が加わることでしょう。なお，これはあとで探検することになる「アイドラの大洞窟」を発見するときに使います。そのときまで，大切に持っていてください。

なお，今回は，文面から察して僕よりも年上の方と思いますので，文体を変えました。

次回からは，年令をお教え頂ければ幸いです。

なお，返答者はベーマガ11月号『リバイバー』担当のレスキュー隊隊員No.1の清水毅でした。

## RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

今年は，暖冬ですね。いかがお過ごしですか？　ボクのほうは，現在受験勉強に追われています。ハッキリ言って今が一番ツライ時期ですが，ここを乗り越えればきっと春がくると思って頑張っています。

とうわけで，今月号はRPG編をNo.4のロッキー引本君&ロッキー軍団に手伝ってもらいました。

全国の受験生のみなさん！　お互いにベストをつくし，コンディションをくずさないよう注意して頑張りましょう!!

**Q** 私をスキーに連れてって，この紋どころが目に入らぬか，ハイドライド3の清水さん，こんにちは。ボクは，お年玉で買ったMSX2で『ハイドライド3』をプレイしてます。

そこで清水さんに質問なんですが，「天空の街」へは，どう行けばいいんでしょうか？　どこかに「隠し扉」でもあるのかと思って，いろいろなところに体当たりしましまクッキー，いや，しました。けれどもだめでした。「ハーベルの塔」から行けるような気もするのですが………。

今，キャラクターはレベル10で，聖なる剣，鎖かたびら，盾，和風かぶとを装備しています。よろしくお願いします。

〔茨城県真壁郡・森田忠明13才〕

**A** ウ～ン。そのとおり！　キミの目指す「天空の街」へは「ハーベルの塔」から行けるんだ。

まずはエレベータを使って，塔の上の階へ行ってみよう。190階までは行けるはずだ。そして，そこから階段をセッセと登っていけば最上階である200階まで行ける。

問題は，この190階から200階までの間なのさ。ホラ，物悲しい雰囲気の漂う塔のBGMから活気を感じる街のBGMに曲が変わるところがあったでしょ。その階をよ～く見てごらん。今までにはなかったはずのフワフワした物がまわりに立ちこめているよね。その上を注意して歩いて行こう（何せ，ここは空中だからね）。

さぁ着いた。ここが「天空の街」さ。

**Q** こんにちは，清水さん！　ボクは，MSX『ハイドライド3』をプレイしているのですが地下洞窟が見つかりません。たぶん，森の街の北西の端にあるのが入口だと思うのですが，封印がしてあるために入れません。

どうすれば，封印を解けるのですか？　カギでも使うのかなぁ？

〔豊橋市・最強の将棋対最強の将棋15才〕

**A** 実は，地下の洞窟への入口は2か所ある。そのうちの一つがキミの指摘した「森の街」にあ

るもの。だけど，こっちのほうはレベルが相当あがってからでないと入れない(第一，封印を解かなきゃ………)。

そこで，今のキミのレベルに見合っているもう一つの洞窟のほうをボクは探検の場としておすすめしよう。

それは『地下の街』にある洞窟だ。「倉庫」の中に入れれば，いくつかのアイテムと一緒にその場所を見つけられるだろう。

どうしても見つからない！という人は，もう一度，足元のすみずみまでよく調べてね。なお，この下は暗黒の世界。まわりを照らすものを持ってから入らないと，とてもじゃないけど歩けないからそのつもりで………。

**Q** 清水さん，こんにちは。ボクは，FM-77版の『ウルティマⅣ』をやっています。しかし，街の通路にある〝青いフィールドのようなもの〟が邪魔をして通れないところがあるのです。そのために，勇敢のルーンが取れないで困っています。

これは，ボクが何かをやっていないから入れないのでしょうか？　もしそうだとしたらどうやって入るのか教えてください。

〔京都府亀岡市・片山　進？才〕

**A** 別にキミがやるべきことをしていないから通れないわけじゃないんだ。〝エネルギーフィールド〟は強力な魔法を用いて作られた立入禁止区域のようなもの。だから，ここを通るには，魔法を使って〝エネルギーフィールド〟を消し去る必要があるんだ。

キミの持っている「魔道の書」を開いてDのスペルの項を読んでごらん。そうすれば，この先にある勇敢のルーンを手に入れることができるよ。

そう，ディスペルの呪文を唱えればいいんだ。ただ，この呪文をかけるときは，消したい〝エネルギーフィールド〟のほうを向いて使わないと効果がないので注意が必要だよ！

**Q** 最近発売された『マイト&マジック』のことで質問させていただきます。

今，やっと全員がレベル4～5になりました。そして，地下の洞窟へ行って最初のクエストを見つけたのですが，どうしても〝エルキューンの町〟までたどりつけません。手塚先生の記事に「どこかに隠し部屋がある」と書いてあったので，そこへ行って〝エルキューンの町〟まで運んでもらおうとして捜したのですが見つかりません。

どこにあるのでしょうか？　ヒントをください。　ヨロシクお願いします。

〔静岡市・少年A13才＋1〕

**A** 『マイト&マジック』は，むずかしいことで有名なRPG。そして，早くも寄せられたこの質問は，これからゲームを解いていく上で基本になっていくだろうと思われる重要な行動についてのもの，「隠し部屋」の発見です。これを発見する方法はただ一つ。ひたすら壁に突進すること。少々（いや，たいへん）コクですが，町の壁全部に体当たりするとよいでしょう。ちなみに，スタート地点の〝ソーピガルの町〟には二つの隠し部屋があります。さらに付け加えると，丁寧（ていねい）にマッピングしていけば，きっと見つかると思います，この清水は～っ（©シュトロハイム）！

**Q** HELLO！　山下センセー！　ボクは，PC-8801mkⅡFRの『ソーサリアン』をやっています。でも，どーしても，シナリオ2のレベル2の「ロマンシア」が最初からわかりません。「医者のこころえのあるかたは，いませんか？」と言われたのですが，捜してもいません。「占い師」もいません。したがって先へ進むことができないのです。どうか最初を少し教えてくださいませませ。

〔群馬県桐生市・BEBA太郎13才〕

**A** チャンチャラチャーン!!　やっとロッキー引本がレスキューRPGにもやってきました。それも，お答えの内容は，ファルコムの大新作『ソーサリアン』。グラフィック，BGM，スピードとハンパではないこのゲームは，買い買い買いイィィィイーッです。でも，シナリオ15＋αは，ムズイですョ！それでは，受験で忙しい清水さんを助けるべく，ロッキー引本，行きまーす!!

じつを言うと，はじめのメッセージにもでてくるとおり，この「ロマンシア」のシナリオは「医者」と「占い師」がいないと絶対にクリアすることはできないんです。だから，もしもキミのパーティの中に，その2種類の職業がいないんだったら，はじめのメニュー画面で，転職させてからきましょう。

エッ，キャラクターの特性値が悪くて，その職業になれない？　そういう場合は，この「ロマンシア」のためだけの臨時にキャラを作るしかないですね。まあ，ズバリ言えば，一番最初にキャラを作るときに「医者」と「占い師」を作っておけばOKです。ちなみに「医者」でなくて「看護婦」でも大丈夫ですョ。

**Q** こんにちは山下さん。

ボクはさっそうと『ソーサリアン』を買ってプレイしています。ところが「失われたタリスマン」で悩んでいます。タリスマンを見つけたのですが……と，取れない！バリアのようなものが邪魔して，取れないのです（デカキャラもいないし)。いったいどうしたらいいんでしょう？

P.S.DEG-THUNDERが使えたらいいなあ～。

〔山梨県東八代郡・伊東達也15才〕

**A** 「失なわれたタリスマン」で最後のポイントとなるのは，赤くピカピカ光っているバリアをどうやって止めるかということです。じつは，このバリアは，ある人物の意志によって作られているものなんです。その人がいるのは，牢屋の鍵を使って入れるドアの中。バリアをなくしたら，金の台座を使ってタリスマンを取り，沼に捨ててやってください。ちなみに，このシナリオのデカキャラ〝サンドマリボー〟は，バリアが三つならんであったところに行くと出現します。ピョンピョンとはねまわって，なかなかステキですョ。




〔長野県上伊那郡・No.20012033・18才〕

**A** キミは，このダンジョンの中で，「聖なる光」というのを浴びたことがありますよね。じつは，この「聖なる光」というのが，地下2階の扉を開けるための鍵なんです。しかし，この「聖なる光」を浴びることができる場所は，1か所や2か所ではありません。全部合わせると，ちょうど10か所になるんです。オマケに，その中のいくつかは，壁をスルリと通りぬけたあとじゃないと見つからなかったりして，もー，タイヘン！　でも，これをやらなきゃ扉を開けることはできないので，がんばってみてください。がんばったあとには，きっとキミが一番ほしかった物が見つかると思います。

**Q** ボクは今，『ウルティマⅣ』をプレイしています。しかし，困ったことがひとつ起こってしまいました。以前にもレス・アベにでたことがありましたが，魔法の秘薬のマンドレイクがどーしても見つからないのです。どうか助けてください。町の人に聞くと，「死の沼」や「血の平原」にあると言いましたが，いったい何のことだか，さっぱりわかりません。どうか，助けてちょ!!

〔静岡県焼津市・名木　功15才〕

A　名木クンは，人から良く情報を聞いていると思います。そう，ポイントとなるのは，「血の平原」と「死の沼」という二つのキーワードなんですね。でも，その言葉の意味がわからないんじゃ，ちょっと注意不足です。

名木クン，ソフトについている地図を広げて，よーく見てください。その中には地名がいろいろと書きこまれていますが，どこかに「ブラッディ・プレイン」と書かれた場所があるはずです（もちろん，ルーン文字での話ですが……）。〝Bloody Plain〞日本語に訳すと，〝血の平原〞――そう，そこが噂の「血の平原」なんです。

さあ，わかったら，船を使うなり「空気より軽い物」を使うなりして，そこへ行ってみてください。そして，平原の中を歩き回ってみると，まん中にポツンと沼が――もう言わなくてもわかりますよね。そこが「死の沼」です。

でも，そこまでわかったからって，アセってはいけません。マンドレイクに関する重要な情報が，もうひとつありましたね。「マンドレイクは，暗闇にしか生育しない……」――さあ，わかりましたか？　これまたズバリと教えちゃうと，画面上部に表示されている二つの月が新月になったときに，Searchしてみましょう。これでマンドレイクは，キミの物です。

他にも『ウルティマⅣ』で悩んでいる人たちにひとこと。「町の人たちの情報を聞きもらすな！」

## 読者間レスキュー

Q　おれっちは今，セガの全機種用の『ブラックオニキス』で，カラー迷路に足……じゃなかった，手をやいているのだ！　読者のみなさん！　ホラ，キミだよ，キミ！　色の順番教えて～!!　（87年1月号掲載）

〔京都府長岡京市・木村俊弘13才〕

A　1月号の木村俊弘クンの質問のレスキューをします。

ズバリ言って，別冊『山下章のレスキュー！AVG&RPG』の207ページを読めば解けます。なんと，セガ版は，PC88，98版と同じなんです。

なお，この本を読んでいない人のために――まず，最初の黄色は無視して，赤→紫→緑→青→黄→白→ブラックタワーの順番です。これは，デジタルRGB出力を持ったパソコンのカラーコードの順番なのです。ただし，本来なら1番目にくるはずの青を水色のかわりに入れること！

P.S.もしタワーからでてしまったら，カラー迷路を赤までいくと音がします。音がしたら，タワーの壁に直行してください。中に入れます。

〔埼玉県越谷市・関根日戸己22才〕

Q　自分は，友人とラグランジュL2 PartⅡ『D―SIDE』を，あーだこーだ言いながらX1ターボでやっている者ですが，超能力を使うドローンというヤツらが倒せないのです。まず，ライフルとピストルを手に入れて出陣したのですが，弾は1発ずつしかなく，3匹もいるドローンを全滅させることはできませんでした。

つぎに，温度を調節できる部屋にドローンをおびきよせ，凍らせてやろうと思ったのですが，ヤツらは思いどおりには部屋に入ってくれないのです。いつも，あと一歩でワナにハマってくれません。ドアが開いていないからかと思って，ライフルをはさんで開けっぱなしにしておいてもダメなんです。

やりかたが悪いのか，方法がダメなのか，それとも何か条件があるのか……。

どうかHelp me.!!（87年2月号掲載）

〔北海道札幌市・野中博之17才〕

A

Ｄ－ＳｉＤＥは難しイーッッツ　しかしこのシュトロハイム様が、サポートしてやろうじゃないかッツ！！

ライフルとガンは持っているな。よしッ！弾は全部で２発ッ！確実にッドローンをッ仕留めるのだッ！ま　待てッッ！その前に温度調節室の温度を人間の体温にあわせるのだッそしてドローンを仕留めてッ弾の切れたライフルをッ自動ドアに挟んでッ！サンタナじゃないドローンをおびきよせて閉じ込めるのだあッツ！！！閉じ込めればこっちのものッ！おりの中の猛獣もといロボットを恐れるヤツがいるだろうかッ！？いやいないッツ！！

さあ、次へ進め！しかしこの先も難しいであろう。しかしッ！山下閣下率いるこのチャレ＝アベがある限りイィィツ！！苦しむことはないのだッツ！

Fromラブリイ”響子命”エンジェル

〔愛知県豊橋市・ラブリィ〝響子命〞エンジェル19才〕

**幸運**：この質問には，他にもたくさんのみなさんがレスキューしてくれました。東京都大田区の白井貴史クン，愛知県岩倉市の川崎　修クン，神奈川県川崎市の水野朋奈ちゃん，北海道札幌市の岡崎輝徳クン他のみなさん，どうもアリガトウ！

さて，今月の課題はつぎのとおり。レスキューできるというかたは，どしどしご応募を！

Q　私は『D―SIDE』をプレイしているのですが，ZERAが倒せません。メイにキスして，ZERAをおかしくしたのですが……。それからどうすればいいんですか？　だれか教えてください！

〔石川県鳳至郡・GENJI大好きっ子のあきちゃん13才〕

Q　ボクは『YAKSA』をやっているんですが，伊織と晨空が合流するにはどうすればいいんですか？　また沙羅に会うにはどうすればいいんですか？

お願いしますボツにしないで教えてください。ボクは『YAKSA』だけは全面クリアーしたいんです。

〔兵庫県美方郡・サウンドボードⅡ？才〕

Q　ボクはFM―77AV版の『水滸伝』の巻の三で，海岸を渡ってから，まったく長足仙に会えません。せっかく長足仙の家の前まできても，中に入ることもできません……。いったい，どうすればいいのですか？

〔石川県羽咋郡・諸葛亮孔明15才〕

## ハイテック増刊『ワルキューレ本』大好評発売中！

HYPEY―バルバーラさん著のマンガ『THE STORY OF VALCÜRE』が，ハイテックの増刊として大好評発売中です。私，幸運私真矢も読ませていただいたのですが，VAL姫のパワーに圧倒されてしまいました。読んでみたいというかたは，以下にそって申し込んでみてください。

**▶申し込み方法**

①1冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名の郵便小為替―郵便局の窓口で買える

②6×10㎝くらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚

①，②を封筒に入れて，

〒146　東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部「ワルキューレ本」係に送ってください。

なお，申し込みが殺到しているため，発送が多少遅れることもあるとのことです。

また，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキにて上記へお願いします。




## おたより待ってます！

本コーナーへの応募は，ハガキに質問事項を書いて編集部の『山下　章のレスキューAVG&RPG』の係りまで送ってください。なお，電話による質問には，いっさい応じられませんのでご了承ください。

# 読者の広場



【静岡県小笠郡・村松勇介?才】

幸運：おなじみのT&Evsファルコム・シリーズを送ってきてくれた人はたくさんいたけど，その中ではコレが一番画力点が高かった。まるで，連載時はカラーページに載っていたけど，コミックスになってモノクロになってしまったような色あいが好き♡




【神奈川県藤沢市・Crazy Demon 16才】

幸運：元祖「やるじゃない／」のアインとケンシロウのひとコマ。山下先生の本にオチを持っていったところがうまい。関係ないけど，私は先日『生徒諸君！』全24巻を読破してしてしまった。あれほど感動的なマンガはひさびさに読んだ気がする。絶対オススメ!!




【三重郡・んけしろ14才】

幸運：おしくもダジャレ四天王になれなかった，んけしろクンから送られてきた1枚。コレは，んけしろクンからの挑戦状と言ってもいいだろう。ダジャレ四天王も，うかうかしてられませんゾ～。

TOMMY：あたしは2か月連続で殺されてしまいました。あべし／




【大阪府東大阪市・AKYAPA&石見高弘?才】

YK―2：なんのことやら，さっぱりわかりませんなあ。読者のみなさんは，なにか勘ちがいなされてるんじゃないですか？　さ～て，カラオケでも練習しなくちゃ……。

コピロン：おにいちゃ～ん，あたし，PCエンジンの「妖怪道中記」も徹夜でやりたくないヨ～／



【京都府長岡京市・ツボイノリオの息子?才】

幸運：なんだかわからない，ホントに勢いだけのギャグ。ところで，どこかのメーカーのかた，「ファンタジーゾーン」をX68000に移植してくれません？　ついでに，「ファンタジーゾーンII」とパックになっていると，もっとウレシイんですけど……。




【東京都小平市・魔少年ペーター15才】

TOMMY：ついにきたきた，あたしの好きな「ゴッドサイダー」ネタ／パズスの「ゲーッ，ゲッゲゲッ」という笑い声が，気色悪くてとても好きなのです。横で大ボケをかましている高橋名人が，いい味だしてるなあ。「続く」とあるから続編も待ってるぞい／



【神奈川県茅ヶ崎市・石田　聡16才】

幸運：アドルがつけた両目のマスクが，もしも石仮面だったら……なんて，考えただけでも恐しい。そうすると，ダルク＝ファクトがジョジョなんだろうか？　ファクトを守ろうとするコンスクラードが，スピードワゴンだったりして……。




【福島市・CHAB14才】

幸運：う～ん，どうして「イース」ネタは，こうもうまいのが多いんだろう／　アドル＝フリテンにダルク＝ハクト，そしてとどめの二翻フリコム（日本ファルコム）と，これは非の打ちどころがありやせん。ただ，麻雀を知らない人には全然わからないだろうけどね。




【新潟県南魚沼郡・TOLEDO?才】

TOMMY：何を隠そう，あたしは元P6ユーザーなのでありましゅる。しかも，mkIIでも何でもない，純粋なPC―6001!!　当然遊べたゲームは『必殺芸夢人』というヤツだけでした。

そのP6で「ソーサリアン」は，まずムリだと思ふなあ。



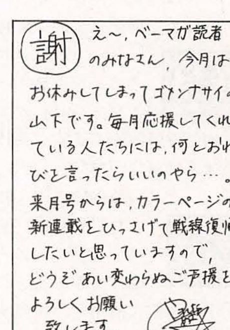

【埼玉県美里町・よしりん16才】

TOMMY：よしりん，貢ぎ物には，ぜひウシガエルを送ってくれ。送ってくれたら，あたしの直筆サインをあげましょう。オッと，ファン通じゃないんで，ウシとカエルの合成ってのはナシね。さあ，どうする？　ゲーッ，ゲッゲゲッゲゲッ……。




【東京都台東区・Kyou 15才】

幸運：ダジャレ四天王のひとり，女帝おKyouちゃんのダジャレには，もはや風格さえ感じる。こんなかわいらしいイラストと文字は，どうやったら書けるんでしょう？ちなみに私は，FC版「バブルボブル」で真のエンディングを見ることができません。ヨワイっ／




【山下　章】

幸運：ダウンしてしまった山下先生から送られてきた，ベーマガ読者あての直筆ハガキです。師匠，今月のレス・アベは，なんとか私が守りとおしましたよ／　ところで，来月号からはじまる新連載ってのは，何でしょうねー。ライターの私までワクワクしちゃうな♡

読者が創る……………………………

# ㊙＆㊫コーナー

今月は，ものスゴイ㊙がたくさん送られてきたので，どれを選ぼうかヒジョーに苦しんでしまった。これも読者のみなさんの努力のおかげ。なお，『ソーサリアン』の㊙については，「ソーサリアン㊙情報局」あてに送ってネ。最優秀レポートには，なんとＰＣエンジンをプレゼントしちゃうゾ！

㊙ ＰＣ－88ＦＲで『ゼリアード』のマル秘をみつけましたので，ご紹介します。

その１：ドライブ１にディスク２を入れて立ちあげる。そうすると，いろんなメッセージが見れます。

その２：88のシステム・ディスクを立ちあげ，そのあと『ゼリアード』のディスク２を入れる。ここでＦＩＬＥＳすると「ＺＥＬＩ３」という隠れゲームができる。

その３：『ゼリアード』のでっかいタイトル画面がでているとき，CTRL＋F5を押すと，音楽のテンポが遅くなる。

以上です。

〔群馬県太田市・**修田信吉16才**〕

㊙ ＰＣ－8801ＳＲ用『ウイングマン・スペシャル』でいろいろな㊙を発見しました。

①**エンディングが見れる！**：ドライブ１にディスク１，ドライブ２にディスク３を入れる。

②**ＢＧＭが聞ける**：ドライブ１にディスク２，ドライブ２にディスク１を入れる。

③**ナースとライエルを倒す練習ができる**：ドライブ１にディスク３，ドライブ２にディスク１を入れる。

ゲームを買った日に見つけちゃった！

〔山梨県南都留郡・**鷹野　照？才**〕

㊙ 『ハイドライド３』に隠しアイテムを発見！　その名も「ＶＩＰカード」!!　入手方法は，「何でも屋ニャジラ」で両替機を売る。効果は＄10金貨が255枚になる！

〔宮城県仙台市・**和賀嘉之14才**〕

㊙ ＰＣ－88用『ＹＡＫＳＡ』でスペシャル・アイテムを半永久的に使う方法です。

①半永久的に使用したいアイテムを装備する。

②それを使わずに，ストラテジ・シーンへもどる。

③そのアイテムをもう片方の人に渡す（これでアクションすればいい）。

ただし，他のスペシャル・アイテムを装備したり，半永久的にしているのと同じアイテムを取ると効果はなくなります。

〔長野県小県郡・**赤堀誠志15才**〕

## ★今月の㊙情報大賞★

### 『ソーサリアン』速攻で魔法をかけてもらう技！

神奈川県横浜市・横山和彦？才

ＰＣ－8801ＳＲ用の『ソーサリアン』で㊙を見つけました。このゲームでは，ふつう，ひとつの魔法をかけてもらうのに３年もかかり，キャラクターはすぐに歳をとってしまいます。ところが，お金さえ払えば，すぐに魔法をかけてもらえる大ワザがあったのです!!

やりかたは，とってもカンタン。魔法使いの家で武器などに魔法をかけてもらう手つづきをしたあと，すぐにそれを「返してもらう」すればいいのです。これでもう，その魔法はちゃんとかかっています。信じられない人は，長老の家へ行って確認してみてください。

㊙ ＰＣ－9801（２ＤＤ）用『ローガス』のミュージック・モードの㊙です。まず，ＭＳ－ＤＯＳを立ちあげて，ローガスのディスクと入れ換えます。ここで，

ＰＬＡＹ　ＶＯＩＣＥ　ＳＰＴ⏎

と入力してください。キー操作は，

リターン・キー……Play／Pause

←，→……Quick Search

DEL……Skip to Next Music

INS……Replay／Skip to Pre Music

↑，↓……Up／Down Volume

ESC……Escape from Player

スペース・キー……Execute command・com

です。

〔大阪府堺市・**竹内邦治19才**〕

㊙ 日本テレネットのＸ１用『プロ野球ファン』の必勝法です。自分が守りのとき，ピッチャーをプレートの一番左はしによせて投げると，相手バッターは必ず三振してくれます。この方法でやると，絶対に全試合勝てます（ただし，右ピッチャーのみ）。一度試してみてください。

〔東京都足立区・**堀　博？才**〕

㊙ ＦＭ－７／77用『イース』で未使用ミュージックが聞けますよ！

ただし，ＦＭ音源カードが必要。

まず，『イース』のＢディスクをドライブ０に入れてリセットする。ディスク・アクセスのランプがついたら「Hitomi」と順番に入力する（Ｈは大文字，あとは小文字）。これでＯＫ！

〔静岡県浅羽町・**ゲンさんはＰＣエンジンを持ってる15才**〕

㊙ ＦＭ77ＡＶ版『スペースハリアー』のたいしてスゴクない技を紹介します。テンキーの4 6を押しながらスタートすると，自分の人数が４になります。

〔長野県須坂市・**市川昇一？才**〕

㊙ Ｘ68000版『上海』の㊙です。システム・ディスクをロードして，時間と日付けを12月24日の午後８時～９時頃に合わせます。そして上海をロードすると，なんとクリスマスのメッセージが表示されます。

〔東京都江東区・**亀田健一16才**〕

㊙ ＰＣEngine用『かとちゃん，けんちゃん』のコンティニューのしかたを発見しました。パッドのⅠ，Ⅱを押しながらＲＵＮでＯＫです。

〔徳島県板野郡・**岩崎光司16才**〕

㊙ MSX ハイドライド３

に㊙を発見！！

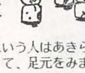
PART1　ディスコ

一度ゲームをとき終えてから、今までしまっていた「銀行」に入ります。そうすると、なんと、そこは「ディスコ」になっているのです。

聞ける曲はＰＣ－８８版と同じです。

PART2　オイル

ハーベルの塔の下のがめんに
こういうところ→



が、あると思います（ない！という人はあきらめましょう）。そこの奥まで入って、足元をみましょう。

そこには、オイルが湧きでています。スーパーオイルではないけれど、ただなのでお得だと思います。

PART3　しょうもない技

ハーベルの塔のエレベーターで、どこに行くか選ぶとき、キーボードのカーソルより、ジョイスティックのほうが速いので、キーボードでやっている人は、そこだけ、ジョイスティックでやればいいんじゃんないかな　なんて思う。

by J.S

〔長野県上伊那郡・Ｊ．Ｓ　？才〕

㊙ MSX
for XANADU のマル秘

①レベル2の封鎖された塔へ行く為のケイブから6キャラ分下にあるケイブはすぐ上にワープがあるので横からマトック あるいは、マントルを使えば入る事が出来ます。ちなみに入るとレベル0につきます.

②①を使って王様の所でクラスチェンジをするとSTRなどは上がらずその代わりに、クレスト(CST)が与えられます。

・つまりこれをつかえばCHRみたいにクラスチェンジしても上がらないものまで上げることができるのです。

③スタート直後のName入れの時 キャップスは効かないが、シフトキーを押しながらキーをうてば大文字も使うことができます。

④ ㊙ではないがレベル0のアイテムショップの物価がAランク(スペクタルス)から順に 百, 5百, 2百, 千, 千, 1万, 1万, 1万, 1万, 1万, 2百, 2千, 百, 百, 百, 2百, 1万 Gold と他機種とは異っている (CHR:50) これはスタート直後の値であ、でクラスチェンジをするとKEYみたいに値が上かります.

P.S セガマークIII版 アフターバーナーで左右どちらかをずっと押しながらバルカンをずっと撃っていると1機も失なわずに12面まで行ける by パパイヤハンター・J

〔岐阜県揖斐郡・浅野健一？才〕

㊙ 突然ですが，セガ・マスターシステム用『ジリオンII－トライフォーメーション』のコンティニューですっ!! ジョイパッドの上を押しながら1ボタン（スタート）を押せばOKだよっ（ただし3回だけ）!!

〔北海道札幌市・演歌好き少年？才〕

㊙ ＭＳＸ用『沙羅曼蛇』でオプション永久ホールドの㊙だよ。

①ゲームをはじめて，1面のオプション・ホールドのアイテムをだす。

②1Ｐのときは，2Ｐ同時にする。

③オプション・ホールドを取り，すぐに2Ｐを殺す。

④すると，1Ｐのオプション・ホールドはそのままで，死ぬか，もう一度取って切れるまで，いつまでもオプションが固定される。これで，細胞壁も簡単さ！

〔神奈川県小田原市・佐井川泰治16才〕

㊙ ＭＳＸ版『沙羅曼蛇』の㊙です。オペレーション1で最強装備を手に入れる方法です。

①2Ｐ同時でスタートする。

②片方のみパワーアップしながら，ひたすら〝Ｅ〟カプセルを取る。

③スクロールが変わる少し前で，パワーアップしていないほうが死ぬ（ゲーム・オーバーになってしまったときはコンティニュー）。

④するとステージの最初からなので，②からくり返す。

⑤いつのまにか特殊装備が，すべてそろっているでしょう。

⑥その後，もう一方を全部殺して1人プレイになり，オプションの残り二つを取り四つにします。これで完ペキだーっ!!

〔埼玉県入間市・あっぷる響子16才〕

㊙ ＭＳＸ版『シャロム』で㊙を発見しました。自分の名前入力のとき，すぐ〝おわり〟にして好きな人の名前入力のときにも，すぐ〝おわり〟にします。すると主人公の名前が，天下太平に，そしてヒロインの名前が，女子大生になります。

〔長野県上田市・塩中生？才〕

㊙ M S X
ザナドゥ
XANADU

Xanadu MSX

トレーニングルームで王様に最初に合う時、上の絵のように、しますあっている場所と、大文字小文字をまちがいなく打つと、

| | |
|---|---|
| Hit.P | 6144000 |
| Max.HP | 6144000 |
| Food | 6522780 |
| ELX 255 | KEY 255 |
| ランク | MoviceFighter |

上の表のようになるはず

〔静岡県沼津市・渋谷剛士13才〕

㊙ ＭＳＸ版『沙羅曼蛇』のマル秘（と言えるだろうか？）！

1面で，地面から生えてくる触手の付け根と地面のあいだは，通りぬけられる。でも位置がズレると，弾が地面か触手に当たってズキュン，キュンキュンとなり，通りぬけることはできなくなる。めやすとして弾を撃ってみて，弾が通りぬければだいじょうぶ。まあ，触手を壊せれば必要ないけど。

〔鹿児島県日置郡・コナミは最高!!？才〕

㊙ ＭＳＸ2の『バブルボブル』で㊙を発見しました。

ゲーム・オーバー時に画面がまっ暗になり〝GAME OVER〟の表示がでる前に，1Ｐは[CAPS]+[GRAPH]で，2Ｐは[CTRL]+[SHIFT]で自分が復活します。

意味のわからない人は(いるわけない)，全部死んだらすぐ，上に書いているキーを押せばいいのです。100面でぜひ活用してください。

〔愛媛県松山市・下岡　敦13才〕

㊙ セガ・マークIII用『ファミリーゲームズ』のビリヤードで，便利な㊙を見つけました。

①何のゲームでもいいので，四つの中から選ぶ（相手とはＶＳモードで）。

②自分の番をプレイしたあと，相手（コンピュータ）がやるとき，スティックのどちらかの方向を押しておきます。

③すると，上を押すと，相手は球の中心を突いたはずなのに押し玉になっています。これを使うと相手のミスをさそえるという，非常にこそくな方法です。

〔千葉県松戸市・飯野和紀13才〕

㊙ FM77AV版『イース』の曲で，「Final Battle」を効果音なしで聞く方法です。

まず，ダルクファクトのお兄さんの前に行き，ディスクを読みはじめたら[PF2]のキーを押したままにします。すると，あの88版よりも長い，完全なのが聞けます。

〔長野県小県郡・Funky T.H？才〕

㊙ X 68000版『魔神宮』のマル秘です。武器，防具が破損していても，直すお金がもったいないと思っている人へ。

ただ，仲間に渡して，その後に返してもらうだけでＯＫ！

〔三重県鈴鹿市・Ｋ．ｎ16才〕

㊤ 私はＰＣ－66ＳＲユーザーですが，弟のＭＳＸでよく遊んでいます。で，今家にある7本のＭＳＸ用ソフトのうち，なんと5本がコナミのものなのです，そのコナミに少々言いたいことがあってハガキを書きました。

コナミソフトの特徴は，2本組み合わせるといろいろな特殊機能が追加されるというのがありますよね。ビックバイパーがツインビーになったり，メタリオンがペンギンになったりするのは楽しくていいですしコマンド入力などでゲームが有利に進められるというのも，あえて悪いとはいいませんん……。

しかし，ですね。『グラディウス2』がないと『沙羅曼蛇』の本当のエンディングが見れないというのは，チョットいきすぎではないでしょうか？ これでは，ユーザーはコナミの思うツボですよ。そりゃ購買意欲を高めるのは，メーカーとして当然でしょうが，1本のソフトがそれ自体で完全なものでないというのは，どうしても理解できません。こそくな手段で2本もいっぺんにソフトを買わせようという考えは，絶対許せなのではないでしょうか！

他のソフトを使うと機能が拡張し，付加価値があがるというのが健全な企画だと思います。

〔大阪府寝屋川市・甲斐石太17才〕

## ㊙＆㊤大募集

この㊙＆㊤コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもＯＫです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊤はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙＆㊤コーナー」係**

# ファンタジー通信
## トンネルズ&トロールズ
手塚一郎

剣――それは，死を司るもの
楯――それは，生を司るもの
この二つを，身にまといし者，
生と死の境界(はざま)にいること……。
その者，すべての気(ちから)を勇気にかえて。

「勇士の章」
〔長野県・平　景経〕

## ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部の闇ガードこと手塚一郎です。最近，「私のファンタジー」に送られてくる作品が少なくて，少し悲しい日々を送っています。応募の規定は19文字×15行という文字の制限だけです。キミだけの世界を文章にして，ぜひファンタジー通信「私のファンタジー」係まで送ってください。お待ちしてます。

続いて，MRPGもどき「ガルフェスの洞窟」について。先月，先々月と募集したこの企画も，1月20日をもってしめ切らせていただきました。傭兵（ようへい）ギルド「ダークエルフ」への加盟者は，なんと1,417名。すでに集計ははじまっていますが，ガルフェスと対峙（たいじ）したのは，まだ数名。しかも，まだ誰もヤツを倒していないのです。これらの集計は，パソコンを使わずに，ボクが手計算でやっているので(そうしないと途中経過がわからない)，発表は，毎月少しずつ行なうということでカンベンしてください。



▲トンネルズ&トロールズ（定価680円：社会思想社）

## T&T上陸！

トンネルズ&トローズ(略してT&T)は，テーブル・トークRPG（いわゆるボード版って呼ばれるやつだ）である。このようなタイプのRPGは，パソコンRPGを人間同士で遊ぶというものではないんだ。重要なのは「視点のちがい」だろう。

パソコン版では，プレイヤーの考えがキャラクターに反映されるのに対して，テーブル・トーク版では，キャラクターというフィルターを通して見たり，聞いたり，演じたりするわけだ。自分が何をしたいのかは問題ではなく，もしもキャラクターが生きているとしたら，どういう行動をするのだろう？そう考えながらプレイすることが大切なわけ。「役割を演じる」ということは，実はこういうことなんだ。

いくつかの数値で形成されたキャラクターも，キミの想像力によって，まるで実在する人間のようにふるまうだろう。よく小さい頃に親から言われなかったかな？「自分のことばかり考えていてはいけないよ。他人の身になって考えてあげられるような人になりなさい」って。そう，これは立派なRPGだったんだね。

さて，RPGがどういうものなのかは，大体わかってもらえたと思うので，続いてT&Tのシステムについての話をしていこう。

T&Tシステムは，非常に簡単だ。だから，おもしろい。めんどうくさい計算がないのでゲーム進行がスピーディだし，何といってもゲームにすんなり入っていきやすい。

キャラクターを創るにしても，やることは大きくわけて三つだけ。まず，キャラクターの能力値だ。T&Tでは，体力度，知性度，幸運度など，全部で六つの能力値がある。それぞれに対して6面体ダイスを三つずつ振って決めていこう（これを「3d6」と書き，最高18から最低3までの値を決めていくんだ。ちなみに期待値は10.5だね)。続いて「役割」だ。基本の役割は，戦士，魔術師，盗賊の三つで，特別に魔法戦士というものもある。要は，演じたい役割りを選べばいいんだけれど，パーティ・プレイの場合は，そうもいかない。ゲーム・マスター（GM）を助けてあげる意味も含めて，バランス良く決めたいね。最後は「種族」の決定。T&Tの不思議な世界には，人間だけしか住んでいるわけではない。ドワーフは，魅力度が落ちるものの，体力度や耐久度に優れているし，エルフは，知性度，器用度，魅力度は高いけど，耐久度に欠けるなど。そう，選んだ種族によって能力値の修正をするんだ。他にも，フェアリー，ホビット，レプラコーン。さらにはワー・クリーチャー(獣人――ライカンスロープのこと）を選べば，ワー・ウルフ（狼男）やワー・タイガー（虎男）にだってなれてしまうのである。

長くなってしまったけれど，これでキミだけのキャラクターの完成だ。時間的に余裕があれば，キャラクターの性別，社会的地位（出身とか家族構成，現在までの経歴など)を考えておけば，より愛着が増すし，役割を演じやすくもなるだろう。

必要な装備を整えたら，いよいよ冒険の開始だ。ここからは，GMの腕の見せどころ。独創的なシナリオで，みんなをアッと言わせてやろう。えぇ！仲間がいない？そんな人でも大丈夫。T&Tの特徴の一つに，「ソロ・シナリオが多い」ということがあるからだ。

ソロ・シナリオとは，文字どおり1人でT&Tをプレイするためのもの。1月末から1か月おきに1冊（シナリオ2本入り）ずつ発売されるというからね。これで基本をマスターして，つぎつぎに友だちをこの世界に引きずりこんでしまおう。

さて，そろそろ誌面も尽きてきたので，まとめに入ろう。T&Tは，社会思想社から，文庫本サイズ（定価680円）で発売されている。ゲームブックとして扱われているようなので，一般の書店でも買うことができるのがウレシイ！ファン通でも，総力をあげてバックアップしていくので，期待していてほしい。それでは，また来月。よい冒険を，お楽しみください。

## 今月の本箱

うーむ，「折れた魔剣」を知っているとは通だねえ。ポール・アンダーソン著，早川文庫SFで発売されていたけど，今はもう絶版。古本屋をまわれば見つかるかも！



〔岐阜県郡上郡・田口裕規〕

# 読者のコーナー

まずは，北海道登別市のHVCのドラゴン・スピリットくんのお便り。

★「ボクたちは，学校にD&D® を持っていってプレイしています。そのため，あまり長い時間できませんが，ワイワイ言いながら楽しんでいます。ボクはパソコンRPGもやりますが，D&D® のほうが，はるかに自由に，その世界を満喫できるのに驚きました。自分の言葉でいうならば「RPGのような世界で，AVGのようにいろいろなコマンドを受けつけてくれる」という感じです(もちろん，こんなものではないと思いますが)。まだはじめたばかりで，みんなレベル1ばかりですが，これからドンドン，この世界にハマッていこうと思っています」

■㊟：本当に楽しくプレイしているようで頼もしく感じます。最近，各地のコンベンションでも，真のロール・プレイヤーが少なくなったと聞きます。つまり，本当に役割を演じてくれるプレイヤーが少ないということです。今回のT&T特集でも少し書きましたが，とにかく役を演じることに徹するようにしてください。そうすれば，D&D® が，もっと楽しくなるはずですよ。

続いて，ファン通F.C関西支部の某山某吉くん。

★「どもっ！ソーサリアンにハマッている某山です。現在，我らが「ファン通ギルド」（仮称）は25名（年齢は13～20才）で活動しています。まだ入会なさっていない人は，どうぞ。それから，最近「ファンタジー論争」を見かけませんね。文字ネタ常連を狙う某山としては，ここらで一発，問題提起をしなければと思っています。それでは，この辺で」

〒675-01　兵庫県加古郡播磨町北本荘1丁目16-4　山本克典

■㊟：とうとう，ファン通F.Cも活動を開始しました。今回送ってくれたのは，3枚の会紙(月に1回のペースらしい)。みんな楽しみながらやっているようなので安心しています。話によると，D&D® もプレイしているそうなので，それらに興味のある人や，ファンタジーに関する話し相手がほしい人は，ぜひ連絡をとってみてください（60円切手同封を忘れずに！）。本部の菊池くんは，どーした？

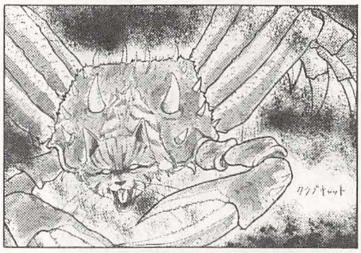
最後は，北海道恵庭市の長谷川　寛くん。

★「さて，私が紹介いたしますのは，いわゆる早川FTの「リフトウォーザーガ」です。これが実におもしろい！内容は，パグという少年が，裂け目戦争（リフトウォー）を通じて，大魔術師になるという話です。みなさんも，ぜひ読んでみてください。」

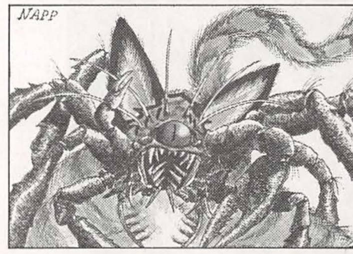
■㊟：ボクも機会があったらぜひ読んでみます。というわけで，もうスペースがないよー。

# 今月のC.Cコーナー

回を追うごとに，課題がむずかしくなっていくこのコーナーですが，今回もたくさんの作品を送っていただきました。課題は「カニと猫」という凶悪なものでしたね。例によって優秀作を二つ掲載します。天野優耶くんとNAPPくんは，このコーナーの常連。彼らの牙城を崩すのは誰か？さて，来月の課題は，東京都豊田市の売血くんのリクエストで「鳥と卵の合成」です。ハガキは横，しめ切りは2月20日必着まで。力作をお待ちしております。



〔岐阜県各務原市・天野優耶〕




〔愛媛県南宇和郡・NAPP〕

# ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同士の交流の場として使用してほしい（ハガキは縦だよ）。




**会員募集だよっ**

ＲＰＧのサークルで『ＡＰＰＬＥ　ＪＡＭ』というものです。主にテーブルトーク（ボード）ＲＰＧをやっていますが、コンピュータのも会員同士でやっているようです。最近は「Ｄ＆Ｄ」とか「ローズ　トゥ　ロード」「Ｔ＆Ｔ」、ボードゲーム「ザナドゥ」とか、まー他にもいろいろやってます（トラベラー、クトゥルフ、フォーリナーなんかもね）。老若男女関係なしで会員募集したいと思います。テーブルトークＲＰＧやったことのない人でも興味さえあればいいです（こっちでいろいろ教えたげられます）。入会希望者は（そんなたいそうな団体じゃないですけど）下記まで手紙下さい。やりたいゲームや、簡単な自己紹介も書いてくれると嬉しいです。（できれば６０円切手同封か、電話番号を書いておいて下さい）

〒３３６
埼玉県浦和市大牧１４５９－１１
川口　将生

# 今月のダークエルフ

さて，ファン通特製MRPGもどき「ガルフェスの洞窟」の集計がスタートしました。まだ，ガルフェスを倒した勇者は，いませんので，宝物庫(F)をとおり，隠された財宝を手に入れた人が上位にランキングされているようです。ところが，息抜きに集計をしていたら，何と！ガルフェスを倒した勇者がでてしまいました。彼の名は，埼玉県蓮田市よりダークエルフに加盟した「ハインド」。体力3，強さ4，技術2，素早さ1というように，強さに重点を置いたキャラクター・メイキングが成功したようです。今月のゲストだった山下　章氏のキャラクターは，ガルフェスにボコボコにされて戦死。合計で450ラピスでした。それでは，今月のラピス獲得者ベスト5です。

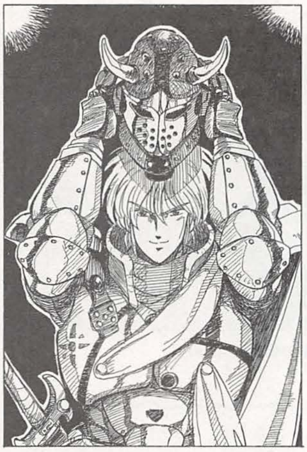
| | | | |
|---|---|---|---|
| ① | 埼玉県 | ハインド | 100180 |
| ② | 東京都 | はいからさんが山下章 | 450 |
| ③ | 宮崎県 | 沙羅断末魔 | 390 |
| ④ | 東京都 | KAZU | 320 |
| ⑤ | 京都府 | ゴジラ | 260 |

右の数字は，冒険中に得たラピスです。来月は，誰がガルフェスを倒して，名乗りをあげるのでしょうか？楽しみですね。

おっと，それから，このコーナーでは「ガルフェスの洞窟」のイメージ・イラストも募集しています。キミのキャラクターや見事にベーマガ誌上で勇者となったキャラクターなどのイラストをハガキに描いて，「ファンタジー通信・ダークエルフ」係まで，どしどし送ってください。

また，今月から特別企画第2弾として，イラストの美男，美女を応募します。「ファンタジー通信・ミスター&ミス・ファン通」まで送ってね。誰が栄冠を勝ちとるかを決めるは，もちろんキミたちだ。しめ切りは，一応3月末ということにします。

# ファンタジー通信イラストギャラリー



埼玉県蕨市・神崎りょう

手：何か、こういうイラストを載せるのも、ひさしぶりという感じがするなぁ。また送ってね。



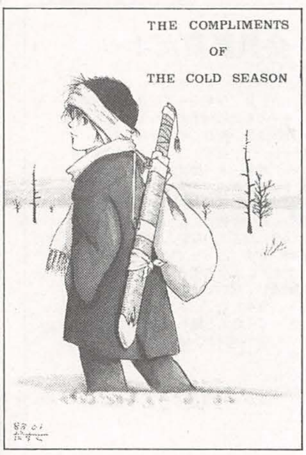
東京都多摩市・諸星真帆

手：髪の感じが、とてもいいなぁ。ところで、この名前は、もちろんペンネームでしょ？




神奈川県足柄上郡・BLUE・DRAGON

手：森っていうと、どうしても暗いイメージがあるけど、描きかたしだいなんだということがわかりました。




兵庫県豊岡市・だすく

手：だすくくんも、そろそろ常連の仲間入り。年賀状（ありがとね）のイラストも最高でした。



福島県郡山市・カムイ伝

手：カムイ伝くんの復帰(？)です。それにしても，久しぶりに描いたイラストとは見えないね。



埼玉県上尾市・Phurd

手：うーん，ていねいに描くねー。怪物の顔を横から見るとどうなってるのだろうか？



愛知県名古屋市・K.山本

手：以前、長谷川くんとの合作が載ったK.山本くんの作品。同人誌のできも良かったです。




大阪府高槻市・バトルホーク

手：仲間割れしているパーティという題のイラスト。ティル・ナ・ノーグみたいでいいなぁ。



東京都青梅市・ラーンスロット

手：生々しくて，冷たい戦闘シーンのイラストだね。トーンが，なかなか生きていていいよ。

## ●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先:〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

# 読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ
# VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，「見城こうじのタイトーびいきは度が過ぎる！」とさりげなく書かれたハガキをいただいてドキッとしている見城こうじです。そうですかあ？やっぱりそう見えますか？別にタイトーなら何でもいいなんて思ってないし，他のメーカーだっておもしろいものはたくさんあると思っているけどなあ。

僕がタイトーのどういうところが好きかっていうと，具体的には①固定画面ゲーム（スクロールしない）②キャラクター・ゲーム③アイデア的にユニークなゲーム，が多いという点などによるものです。また，とくに好きなゲーム・デザイナーも３人ぐらいいます。

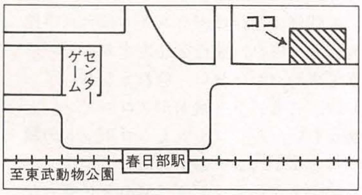
タイトーは，何がでて来るかわからない「ゲーム・メーカーのびっくり箱」と，僕はそんなふうに呼んでいます。

では，今月もタイトーネタが多くてアレなんですがＶＧＧのスタートです。

## 埼玉県

★東武伊勢崎線春日部駅近くの「ニチイ」では『マーカム』，『ウエスタンエクスプレス』，『グレートソードマン』，『チャンバラ』，『キャッスルテーク』が10～30円で遊べる（ＭＡＰ１）。

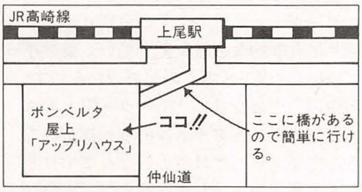
（久喜市・桜井　誠）




《ＭＡＰ１》春日部駅前のＶＧＧマップ

★上尾市のデパート「ボンベルタ」に『バラデューク』，『ズーム909』，『ターボ』，『イエローキャブ』，『エクセライザー』，『バトルバード』があります。バトルバードはあんまり多く置いていないからプレミアが高い（ＭＡＰ２）！

（上尾市・ひろたん）



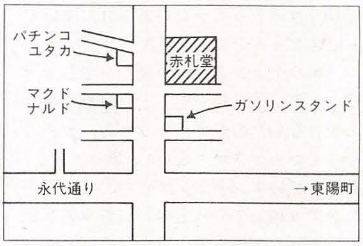

《ＭＡＰ２》上尾駅前のＶＧＧマップ

■見城：あの，スコープをとおして立体的に画像が見えるというバトルバードですね。たしかに希少価値はありますね。

## 東京都

★地下鉄東西線門前仲町からすぐの「赤札堂」の屋上には『旧パンチアウト』，『ズンズンブロック』，『ルナレスキュー』，『スペースインベーダー』，『マリオブラザーズ』，『グリーンベレー』，『タイムパイロット』，『ハングオンJr.』などがあります（ＭＡＰ３）。

（江東区・ＳＴＡＲ－Ｅ１，墨田区・川尻恵氏から重複したレポートをいただきました）




《ＭＡＰ３》門前仲町駅周辺のＶＧＧマップ

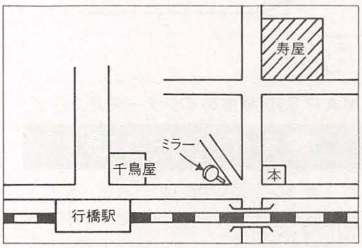
■見城：僕，中学の頃までこのすぐ近くに住んでいたんですよ。この辺のゲーム・センターでさんざん学校の先生の見回りの目をかすめながら遊んだものです。

その頃でしたか，偽造コインでゲーム・センターで遊んでいたヤツが学校でつかまって，そんな物使ったことのない僕までイモヅル式につかまってゲーム・センターに行っていたという理由で大目玉をくらい，風営法でゲーム・センターとピンク産業が同じ業種に扱われているのと同じぐらい理不尽(りふじん) さを感じました。

## 福岡県

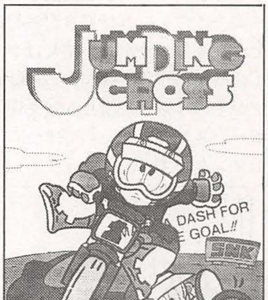
★私が秘境と呼んでいる「寿屋・行橋店」屋上のゲーム・コーナーを紹介したいと思います。ここは以下の機種が全部10円です。『ドンキーコング』，『マリオブラザーズ』，『ギャラクシアン』，『ギャラガ』，『ギャプラス』，『メトロクロス』，『ドルアーガの塔』，『パックマン』，『ニューラリーX』，『フロッガー』，『少林寺への道』，『新入社員とおる君』，『タイムパイロット'84』，『イーアルカンフー』，『ハイパーオリンピック』，『空手道』，『ひげ丸』，『エグゼドエグゼス』，『戦場の狼』，『ＴＡＮＫ』，『ＡＳＯ』，『スパルタンX』，『ペンゴ』，『悪戯天使』，『スクランブル』，『チャイニーズヒーロー』，『ザ・ビッグプロレスリング』，『ジャンプバブ』，『フォーティラブ』，『スピードレースＤＸ.』，『ピット＆ラン』，『ドッグファイト』，『シーファイターポセイドン』，『ミスターバイキング』，『ジャンピングクロス』，『Dr.キックの大冒険』，『レディバグ』その他。ここのすごいところは200円あれば１日中遊べる点でしょう（ＭＡＰ４）。

（行橋市・青龍魂）




《ＭＡＰ４》行橋駅前のＶＧＧマップ

■見城：なかなかすごいラインナップですね。『ジャンピングクロス（ＳＮＫ）』なんか好きでした。一応モトクロスのゲームということになっているんですが，やたらチャカチャカしてノリの軽いゲームで笑えました。この頃はＳＮＫもいろんなゲームをだしていましたね。



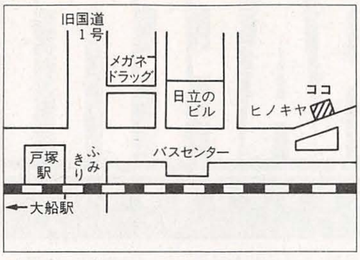

▶『ジャンピングクロス（1984年：SNK）』のゲーム・カタログ。ハチャメチャモトクロス・ゲームというノリで楽しい

## 全国指名手配

今月は林久君の希望で横浜市内の，F.Wing君の希望で広島市内のイシターの復活をひきずりだします。

──神奈川県横浜市（ＭＡＰ５）──

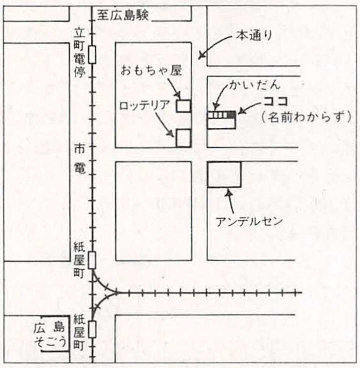
★レポーター・同市・高松　茂




《ＭＡＰ５》横浜市のイシター発見マップ

——広島県広島市（ＭＡＰ６）——

★レポーター・同市・角崎正敬



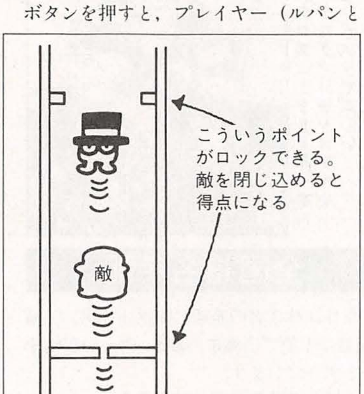

《ＭＡＰ６》広島市のイシター発見マップ

## 教えてください

★パックマン全盛の頃のゲームで，かなり画面構成が似ていて，プレイヤーがドロボー，敵がおまわりさんで，逃げまくるゲームだったと思います。売りはプレイヤー・キャラが道をしゃ断できることです（第１図）。　（東京都江戸川区・細見　亮）

■見城：ずいぶん前にちょっとＶＧＧで紹介したね。『ロックンチェイス（1981年：データイースト）』だ。ドットイート・ゲームでボーナス・ターゲットに「鍵」まででるぐらいパックマンを意識して作られたゲーム。このゲームは好きだったのでよく覚えているのですが，正確にはフィールドに４か所，敵を閉じ込められる場所があり，なぜかそのうち２か所しか敵を閉じ込めてもボーナスが入らないのです。

　ボタンを押すと，プレイヤー（ルパンという名前だった）が最後に通過したロックポイントがロックされるので，自分で自分を閉じ込めたりできるんですよね。




《第１図》このゲームを教えてください

★画面がちょっとスペースハリアーに似ていて，自機が画面下方にいて，迫ってくる敵を全滅させると三角形が出現して，それを三つやっつけるとＵＦＯが出現し，またそれをやっつけるとフルオート連射（ボタンを押さなくてもよい）になるという1985年の作品（けっこう新しい）。

■見城：詳しいゲーム内容はよく知らないので，なんですが，『ミラックス（カレント・テクノロジー）』だと思います。こんな新しい割に，変にアングラなイメージがあって昔懐かしい雰囲気を持つゲームでした。

## エンディングって何だろう？

★僕は最近やっとの思いで『モンスターランド』をクリアしました。そして感動のエンディングを見ることができました。そしてそのエンディングは，僕を祝福してくれたかのようでした。それはエンディングが多少長めだったこともあるでしょう。そんな感動もさめきっていないある日，僕の友人もこのゲームをクリアしてこう言いました。「エンディングなんか見たってしょうがない。第一これ長くて」と。感動するどころかけなしたのです。そりゃあ，ゲームをやっているときが一番いいと思いますし，中身あってのエンディングです。しかし，それを乗り越えてやっとの思いでラストを飾る。これもゲームのいいところだと思います。僕の友人にはエンディングのためにゲームをしていると言っていいような人もいます。何もそこまでならなくてもいいと思いますが，エンディングはとてもいいものです。これはゲームにのめり込んでいった者のたわ言なのでしょうか？

（栃木県安蘇郡・倉松隆嗣）

■見城：ゲームの楽しみかたは人それぞれですが，倉松君に関して言えば，自分なりの考えかたをちゃんと持っているし，なかなか筋のとおったいいこと言ってるじゃないですか。ゲームはプレイしている瞬間瞬間のスリルとときめきが何よりも素晴らしいということを前提として，その楽しんだ結果，努力の結果として最後にある小気味よいエンディングもまたいい，と，僕もそう思いますよ。だから僕なんかは全面クリア目前までやり込んだゲームでも，プレイしていてたいくつさ，めんどうくささを感じはじめたらアッサリやめてしまうことが多いです（実力的に限界を感じて挫折することももちろんあるけど）。

　あと，エンディングの長さってものに関してみんなはどう思っているのかな？僕なんか正直言ってドラゴンスピリットのエンディングなんかあまりにも長過ぎると思います（あれって電源でも切らない限り，つぎの人がゲームはじめられないんだよね）。多分エンディング・ミュージックが先にできていて，それに合わせるために，あんなノロノロしたスピードでメッセージがスクロールすることになったんでしょうけど。

　それから，エンディング・メッセージの内容に関してもみんなの意見が聞きたいな。やっぱりスタッフ・リストが，スクロールしていかなくてはいけないんでしょうか。？英文でメッセージがでればかっこいいんでしょうか？

## ナムコの最盛期は来るか？

■見城：今月は今一つおもしろい意見が来ませんでした。むしろ来月号で紹介する予定のナムコのＶＧＭに対する思い入れを語ったお便りに食われてしまった感じです。少しだけ紹介すると，先月号で反論を受けていた，すうぱあぜびうす君が，自分もナムコが好きだからこそもっとナムコにはがんばってほしいと思っているんだ，という主旨のお便りを送ってくれました。

　それからおわびと訂正なんですが，先月号でアサルトが１月発売だとか勝手なことを書きましたが，このゲームの発売はかなり先に延びたようです。どうもすみませんでした。

## ハガキのすみのひとことコーナー

★コナミは『ハイパーオリンピック'88』なんてだすんでしょうか？

（愛知県豊田市・継岩直充）

■見城：そーいえばハイパー'84からもう４年近くたちましたか？やっぱり今度でるとしたらソウルオリンピックですから，競技中に北朝鮮の工作員がランダムにテロ事件を起こしに現れ，進行を妨害するってのはどうですか（おいおい，危ねえなあ）？

★おお，「セーラー服とボスコニアン」とは懐かしい。ハシゴを支えるロボットの頭が吹っとぶポスターの中のあれですな。ナムコのポスターと言えば「ＭＯＲＥ愛」が好き。　（愛知県愛知郡・みゅーくん）

■見城：先月ふざけて「セーラー服とボスコニアンの合成」とか書いたら本当に合成してイラスト描いてきたのが３人もいたぞ，何を考えとるんだ！しかし，このネタのでどころを覚えている人がいたとは感激。これはれっきとした（？）ＶＧＧネタで，昔ナムコはビデオゲームと関係のない，楽しいポスターを作っていて，その中でロボットが徐々に人間的な感性を覚えていく姿を連作で描いたシリーズのものがあったんです。その中の一つの背景に「セーラー服とボスコニアン」というタイトルの本が描かれているんです。それだけのことなんですけど（なんてマニアックなネタだ）。で，今月の課題は先の継岩君のリクエストで「ポニ

ーテールとバラデュークの合成」です（そんなもん見たくないっつーに）。

## 1月号のプレゼント当選者発表&タイトーVGMのヨイショコーナー

プレゼントは『べんべろべえ』のカタログでしたね。では，当選者発表の前に指定の，好きなタイトーVGMのおハガキ紹介です。

●ちょうど1年くらい前，近くのゲーセンに入ったとたん，メルヘンチックなVGMが聞こえてくるではありませんか！そうバブルボブルです。プレイしてみたところ，おもしろいおもしろい！あのVGMが私をバブルボブルの世界に引き込んでしまったのです。当時，小遣いとゲーム代ほしさに昼食を抜いていたので，あのVGMがとても腹にひびいたのは言うまでもありません。

（愛知県安城市・**堀尾　圭**）

**■見城**：堀尾君は『すうぱあべんべろべえ』なるゲームのストーリーまで書いてきてくれました。

●『ミッドナイトランディング』ですね。デモのときに流れるあのメインテーマはいいっ！途中で入るトランペットが最高ぉ！ぜひともレコード化して欲しいのですが…。

（大阪市・**松石太郎**）

●『影の伝説』もいいけど，やっぱり『スクランブルフォーメーション』が一番。ゲーム・センターではよくわからなかったけどタイトーゲームミュージックを買って聴いたらとてもいい曲なのでおどろいた。

（京都市・**アンドロメダの涙**）

●『スクランブルフォーメーション』の未使用テスト・バージョンBGM1です。このVGMはゲーム・ミュージック史上でも五本の指に入るくらいのVGMだと思います。

（熊本県水俣市・**田中智彦**）

**■見城**：この辺はタイトーゲームミュージックを聴いていないとわからないのですが，スクランブルフォーメーションのVGMは3度のバージョン変更がなされているそうです。これら3曲を順に聴き比べると大変おもしろいんですよね。あくまで僕の感じたままの感想なんですけど，

**最初の曲**…いかにも晴れた空・お散歩気分でのんびり観光旅行という感じの曲で，要するに「大東京見物ゲーム」であるこのゲームのイメージをもっともよくとらえた曲だと思う。明らかにシューティング・ゲームのイメージに合わないという理由でボツ，たのでしようけど，これは作曲者がかわいそう。

**2番目の曲**…この曲を聴くと最初の曲がボツた理由が逆に推測できる。すごくギラギラとして殺伐とした感じの曲で，無理に戦闘ゲームのイメージをだそうとしたみたいで作曲者がつらそう。

**発売バージョンの曲**…結局，前の2曲の間を取った感じだけどシューティング色が濃い。

●『フェアリーランドストーリー』の後半のVGM。メロディの雰囲気もいい線いっているのですが，音の強弱のつけかたは感動ものです。

（神奈川県逗子市・**DEMPA／CPU**）

**■見城**：フェアリーランドの曲が好きだというおハガキはこの他にもたくさんいただきました。

●『RETURN OF THE INVADERS』のネーム入れVGMが好きだ！はじめはキレイな音だと思って聴いていると，しだいに音に重みが加わるところが最高。でも曲が短いため，聴いているとすぐに終わってしまってやけにムナシイ。

（群馬県新田郡・**阿左美実**）

●『レインボーアイランド』，やはりメインVGMだな～。明るくってノリも良くて。その他のVGMもなかなかいいと思うのですが，DOHが登場する場面，ここはいつものボスVGMじゃなくて『アルカノイド』の最終面のはじめのBGMを使ったほうがよかったんじゃないかな？

（神奈川県横浜市・**RBO**）

●『アウターゾーン』のデーモンと対決するシーンの音楽が一番気に入っています。

（神奈川県横浜市・**上田敏成**）

**■見城**：僕も大好きです！あんな暗いVGM他にないってぐらい暗いところが好きです。僕，アウターゾーンの世界って理屈抜きにやたら好きです。

●何と言っても『アルペンスキー』だ。あのせっかく調子づいたときにころぶ挫折感も良い。（奈良県北葛城郡・**岩黒　薫**）

●『タイムトンネル』，とくにオープニングの「たった～ら，たらりら，たった～ら，たらりら，たったら，りらら，ぽっぽー！」がよかったし，プレイ中のVGMよよかった。（奈良県大和高田市・**荻野博文**）

**■見城**：あの，汽車より牛のほうが強いゲームですね。何がタイムトンネルなんだかよくわからないけどけっこうおもしろいゲームでしたね。タイトーオリジナル開発じゃないと思うけど。

●やっぱ『スペースインベーダー』ですね。中でもUFOを撃ち落としたときの音が大好きです。（東京都荒川区・**皆川徹**）

●「ダライアスーカジキマグロ（本名忘れた）のテーマ」，「同・面クリアのテーマ」，「同・機械都市のテーマ」，「バブルボブルーオープニング」，「レインボーアイランドー無敵のテーマ」，「同・ネームエントリー」全部同じくらいスキ！

（栃木市・**岩岡武志**）

**■見城**：この他，ダライアスやレインボーのVGMを挙げるハガキは数多くありました。タイトーのゲーム・ミュージックの作曲って大多数が，タイトーファンならよくご存じOGR氏（ほとんど本名がわかるネームだなあ）の手によるものなんですよね。黄金期のナムコファンが〝UHO HOY〟




byすかるⓎ

大野木氏や〝YURI〟慶野さんの曲を聴いて，「ああ，ナムコらしい曲だなあ」と感じていたように，このOGR氏のくせのある曲作りは，じつにタイトーくささを感じさせてくれます。

▶カタログ当選者発表▶北海道野付郡・**田中真一**▶長野県茅野市・**土橋宏行**▶愛知県安城市・**堀尾　圭**▶京都市・**魚泳（ギョエー）**▶熊本市・**中山恭臣**

P.S.『N.Y.キャプター』にもちゃっくんがゲスト出演しているそうです。情報をくださったかたがたに感謝します。

それから今月は今一つおもしろいあて先ありませんでした。次回に期待します。

## 今月のプレゼント

カタログが手に入りましたので，以前プレゼントを行なって人気のあった『ゼビウス』のカタログをもう一度，5名のみなさんにプレゼントします。ご希望のかたはハガキに新潟県三島郡・MAISON君の作品で『「スモモ」と10回言ってください。じゃあ「ワンダーモモ」に変身するのは？「モモ」って言ったでしょ。「竜巻に触れたときか正面向いてアタックボタンを連打したとき」だよーだ（**■見城**：こんなクイズ，インチキだ！）ゼビウスカタログ・プレゼント希望PARTⅡ』と書き（一部脚色しました），**〒141　東京都品川区東五反田1―11―15　電波新聞社　出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナー**まで送ってください。

その際，今月もナムコ・シリーズで，あなたのもっとも好きなナムコ・キャラクターとその理由を書いてきてください。それから最近プレゼントが欲しいのか，あて先で遊びたいのか，それともこの指定の質問に答えたくてハガキをだしているのかよくわからないものが多くて困ります（じつはけっこう楽しんでいる）。カタログが本当に欲しい人は誠意を示してね。

## 今月の宿題

**■見城**：マイナーがなんだ，が合い言葉の宿題コーナーです。今月は『ニンジャウォーリアーズ』を見て，ふと思った「忍者のでてくるビデオゲームをすべてリストアップしてください」がいいですね。はっきり言って僕もこんなものとても全部わからないのでみなさんのハガキ待ちです。

# CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

| タイトル | スコア | スコアラー | 店名 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 究極タイガー（タイトー） | 10,000,000＋α | 全国６店にて達成 | ―― | ―― |
| A-JAX（コナミ） | 2,336,700 | HTL-GMC-KOMINAMIㇳ | サンシャインゲームセンター（東京） | 全８面クリア |
| サンダーブレード（セガ） | 5,249,010 | Z.. | ゲームイン大学院（東京） | 全４面クリア |
| ミスターヘリの大冒険（アイレム） | 1,045,570 | SPREAM-K.W | ＰＣ仙台（宮城） | 全６面クリア ※３機設定 |
| ギャラガ'88（ナムコ） | 1,857,180 | 地球ずり。霊導師範EXTMGN＞ぬ＜ | ＰＣ経堂（東京） | 5-29クリア ※２ボタンコンパネ使用 |
| パックマニア（ナムコ） | 1,997,510 | A.I-BOSTON | ハイテクセガ103（大阪） | 23面 |
| 忍（セガ） | 671,840 | GAT | 大船ＣＨ（神奈川） | 全５面クリア |
| オペレーションウルフ（タイトー） | 499,200 | GOT | ＰＣ巣鴨（東京） | ２周目４面 66.4％ |
| R・タイプ（アイレム） | 2,363,100 | ARC-共通一次がライバル-NOA | ゲームプラザニュー日の出（長野） | 全２周クリア |
| アフターバーナーII（セガ） | 324,627,840 | J.I（掬羅夢） | アビリティーズジャスコスクラム（宮城） | HIT＝1302 |
|  | HIT＝1,511 | TM(EXR) | ゲームプラザイエローハット（愛知） | 全23面クリア |
| モンスターランド（セガ/WESTONE） | 残りゴールド＝6,972 | ARC-中島コインJr | ゲームコーナーマカオ（長野） | 全11面クリア |
| ぶたさん（１Ｐ）（ジャレコ） | 1,339,090 | 闘神（とーしん） | ＤＬＬ郡山（福島） | ランキング＝27 |
| ジェミニウイング（１Ｐ）（テクモ） | 2,180,100 | HTL-GMC-KOMINAMIㇳ | サンシャインゲームセンター（東京） | 全７面クリア ノーミス G＝15 |
| ソニックブーム（セガ） | 792,220 | GMC-N・K | モンキーハウス本館（福岡） | 4-3 ※ノーエブリ設定 |
| ラビオレプス〈ノーマル〉〈Ｖシステム〉 | 6,149,000 | ARC-ダイヤの中島浩一だ！ | ゲームコーナーマカオ（長野） | 全12面クリア ノーミス・リボン |
| ザ・ディープ（１Ｐ）（ウッドプレイス） | 507,550 | MCKの永遠のライバル××あ××は今？ | ＰＣ烏山（東京） | 14面 ※イージー |
| ゲバラ（１Ｐ）（SNK） | 1,242,100 | KC-EXECUTE | 上福岡ＢＣ（埼玉） | 全５面クリア |
| シティボンバー（コナミ） | 9,486,845 | KAO-SOUSUI（すけん） | ＰＣ金沢（石川） | 29面（6-4） |
| フルスロットル（タイトー） | 3′36″90 | G/P 豊中―三代目 | ゲームプラザとよなか（大阪） | ノーマル ニトロ５発 |
| 熱血高校ドッジボール部（１Ｐ）（テクノスジャパン） | 9,999,990＋α | HCM-FOX おめでとうEXPO君！ありがとう | 星ヶ丘ＣＨ（愛知） ＰＣ金沢（石川） | 各（3周目中国 4周目アメリカ |

今月は，ここ数か月で新規に参加したお店の活躍が目立ちました。

究極タイガーは早くも１千万点続出！おめでとうございます。

ミスターヘリの大冒険は標準が２機設定らしいのですが，３機に設定してある店が多いのでこちらで集計してしまいました。また，次号からはゴールド（という名称でいいんだろうか？）部門も集計したいのですがどうでしょうか？

忍とオペレーションウルフのハイスコアラー名は，ともにこれで誤植ではありません。忍は隠しボーナス等によってかなり点数が伸ばせるもよう。

ぶたさんの記録は，全面クリアをしていないもののようですが，まあスコア優先で集計しました。

ザ・ディープの記録はイージーランクですが，同一プレイヤーらしき人物がＰＣ新宿のノーマルランクでもほぼこれに近い記録をだしているようです。

フルスロットルはひとまずタイムで集計してみました。

スーパーハングオンはなんとまだ5コースも更新がでるという気合の入りかた！これではまだ下の専用欄を取り払えませんねえ。

今回集計はしておりませんが，参考までにレインボーアイランドは8店でカウンター振り切りがでています。

また，同時参加台数によって条件がかなり変わってしまうファイナルラップも集計はしておりませんが，参考までに今回送られてきているベストラップは，ＰＣ仙台の８人同時プレイによる2′27″16というものです。

今回集計した機種の中にはすでに現時点では永久パターンの存在が確認されている物も含まれています。　（見城）

## ■スーパーハングオン（セガ）タイムレコード

| コース ＼ きょう体 | ミニライドオン | | シットダウン | | ライドオン | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビギナー | 2′46″88 | STAC-V（ニコニコ商事）（大阪） | ※2′47″75 | SPREAM-FKS（静岡） | ※2′42″79 | AMM-清水正道（北海道） |
| ジュニア | 4′50″62 | アチャ～，かんべんして下さいよ～！（福島） | 4′48″59 | LIBRINIAN（東京） | ※4′33″37 | AMM-清水正道（北海道） |
| シニア | ※6′40″17 | TM(EXR)-CKTT!!（愛知） | ※6′40″86 | SPREAM-FKS（静岡） | ※6′31″18 | HART-S.C知美&FZRまいど！（大阪） |
| エキスパート | 8′36″76 | LAP-BMXER（北海道） | ※8′47″42 | FUN（静岡） | 8′18″47 | HART-S.C西村知美&ばいばい（大阪） |

## プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 382,480 | O.A.M-K.E.I. | ALL ※2機設定 |
| 虎への道 | 104,420 | O.A.M.-K.E.I. | 4面 永パなし |
| ザ・ディープ | 129,900 | HYPER-紅尾 (変な奴) | 4面 |
| 忍 | 245,890 | HYPER-Yuki | 5-4 |
| 究極タイガー | 1,733,550 | HYPER-Yuki | エリア189 |
| ラビオレプス（エキスパート） | 4,293,000 | MRX | ALL |
| レインボーアイランド | 22,893,130 | HYPER-紅尾 (笑える奴) | ALL C=10,S=9 |
| アフターバーナーII（ダブルクレイドル） | ヒット=1,123 | MRX | ALL |
| ギャラガ'88 | 752,380 | MRX | 5-29 |
| ラビオレプス（ノーマル） | 3,858,200 | みつお | ノーミサイル ジュニア |

## コミュニティスペースＮＴＫ　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★スーパーハングオン（ミニライドオン） | 8'36"76 | LAP-BMXER (札幌) | エキスパート 敵車イージー |
| アフターバーナーII | ヒット=1,457 | AMM-くまだ (札幌) | クレイドル クリア |
| A-JAX | 1,300,500 | TOM-Y.K (苫小牧) | ノーマル クリア |
| ギャラガ'88 | 1,412,440 | TOM-NOBU (苫小牧) | 5-29 クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 704,740 | HIE-なまらとても すんごい きうち | 6面 |
| ぶたさん（1P） | 918,670 | TOM-DAI (とまこまい) | ALL |
| ジェミニウイング（1P） | 1,875,940 | TOM-Y.K (苫小牧) | ALL |
| ミュータントナイト | 776,200 | AVG-たろすけ (室蘭) | 13面 |
| 究極タイガー | 4,598,070 | りょうざん-3号 (室蘭) | エリア442 |
| ヘビーバレル | 1,596,500 | AVG-あっおう (室蘭) | ALL 1コイン |

## アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'34"53 | KTS (掬羅夢) | 4人同時プレイ ゴール |
| ギャラガ'88 | 1,090,000 | ONOPON (掬羅夢) | 5-29クリア |
| 究極タイガー | 2,707,410 | BEAKER (掬羅夢) | エリア277 |
| レインボーアイランド | 21,679,260 | BEAKER (掬羅夢) | 1コイン 全面クリア |
| 虎への道 | 260,370 | WOV | 全2周クリア |
| パックマニア | 553,270 | ZYX (掬羅夢) | 11面 (あと8つぶ) |
| ★アフターバーナーII | 324,627,840 | J.I (掬羅夢) | ヒット-1302 |
| SRD | 330,480 | SWORD | 7面 |
| ドラゴンスピリット（ニューバージョン） | 1,457,080 | CO. (掬羅夢) | 1コイン 全面クリア |
| クエスター（ニューバージョン） | 646,450 | TAK (掬羅夢) | 30面クリア |

## ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| A-JAX | 1,063,000 | 安藤敏哉 | 7面 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 247,800 | 佐々木 | 8面 |
| ギャラガ'88 | 960,280 | 吉田 | 5-29 |
| ミスターヘリの大冒険 | 238,920 | りんたろう | 5面 ※3機設定 |
| ヘビーウエイトチャンプ | 5,021 | 稲井 | 7人目 |
| レインボーアイランド | 3,048,130 | 松野由香 ファンクラブ会長 | 27面 |
| 特殊部隊UAG | 756,300 | MW | 全面クリア |
| スーパーハングオン（ミニライドオン） | 9'50"33 | 野村 | エキスパート G イージー |
| スーパーハングオン（ミニライドオン） | 6'58"69 | 安藤敏哉 | シニアゴール イージー |
| スーパーハングオン（ミニライドオン） | 2'50"83 | GRM-KK | ビギナーゴール イージー |

## ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 2,507,150 | IMPROT-ISAAC | エリア240 |
| ミスターヘリの大冒険 | 928,560 | IMPROT-ISAAC | クリア 3機設定 |
| ヘビーバレル | 1,524,600 | IMPROT-DEEP-JET | クリア |
| ソニックブーム | 438,240 | LAP-BMXER | 10面 |
| パックマニア | 671,600 | AMM-つつつ | 7面 |
| レインボーアイランド | 21,411,170 | IMPROT-DEEP-JET | クリア C=8,S×9 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 183,200 | 松濤二世 | 5面 |
| 忍 | 310,580 | LAP-BMXER | クリア |
| モンスターランド | ゴールド=6,037 | AMM-つきだて | クリア |
| スーパーハングオン（シットダウン） | 8'53"76 | LAP-BMXER | エキスパート イージー |

## 宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,464,380 | SPREAM I.Z | 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 1,015,910 | SPREAM 佐吉 | 全面クリア 3機設定 |
| オペレーションウルフ | 203,850 | π EPI | 空港 |
| ヘビーバレル | 1,693,000 | SPREAM-Y.U | 全面クリア |
| ゲバラ | 1,199,400 | ZENIS-P.B. -DEVIL | 5機設定 全面クリア |
| 究極タイガー | 4,607,890 | MGC (003) P.Y | エリア407 |
| 忍 | 545,090 | MGC (013) YMS | 5機設定 全面クリア |
| レインボーアイランド | 3,035,000 | ガンダム | 16面 |
| SRD | 2,390,000 | π EPI | 1周設定 全面クリア |
| パックマニア | 473,850 | SPREAM MGC M.K | 12面 |

## プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | ヒット=1,483 | 中川つよし | クリア 1コイン |
| サンダーブレード | 5,088,790 | HSC-山口 | クリア 1コイン |
| ギャラガ'88 | 1,177,580 | 山田泰紀 | 5-29 |
| ミスターヘリの大冒険 | 785,180 | HSC-山口 | クリア 3機設定 |
| レインボーアイランド | 75,691,300 | FSR | クリア |
| 忍 | 353,430 | WHIM-ELPEO-PLE | クリア |
| ワンダーボーイ | ゴールド=6,211 | AMM-つきだて | クリア |
| ファイナルラップ | 2'30"28 | EOS | ゴールイン 4P同時にて |
| ファイナルラップ | 2'30"70 | AMM-ビギャーゴ 幕田 | ゴールイン 4P同時にて |
| ファイナルラップ | 2'30"86 | NGM-BIN | ゴールイン 4P同時にて |

## ウエスタンウッド　北海道
北海道札幌市白石区厚別中央2条5-2-8 ☎011-892-8255

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レインボーアイランド | 24,260,200 | 大高 | 全面クリア コマンド使用 |
| 究極タイガー | 2,141,330 | E.T | エリア215 |
| ミッドナイトランディング | 764点 | V.Soar | 全面クリア 8面 |
| 1943 | 2,868,200 | A.A | |
| パーフェクトビリヤード | 344,000 | 松本 | 12面クリア |
| キックアンドラン | 53点 | 山森裕沢 | 6面クリア |
| オスカー | 10,000,000+α | HSC 山口 | 全面クリア |
| リベンジオブDOH | 2,092,780 | 大沢太護 | 全面クリア |
| コンバットスクール | 250,780 | HSC 山口 | 全面クリア |
| 銀河任侠伝 | 2,430,500 | 宮川 | 全面クリア |

## ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| R・タイプ | 886,300 | S.V.C TKS | 2-4 |
| ドラゴンスピリット | 1,1173,800 | PSI | 9面クリア |
| ギャラガ'88 | 515,980 | PSI | 5-20 |
| フラックアタック | 832,650 | S.V.C TKS | 9面 |
| レインボーアイランド | 6,700,000 | S.V.C LAP | 37面ヤリー |
| ブラックドラゴン | 2,724,100 | S.V.C "もうすぐ15" POW | 岩15 全面クリア |
| テラフォース | 784,300 | DON | ALLクリア |
| パニックロード | 1,[illegible]14,800 | KIP (SVC) | 3-2 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 186,200 | S.V.C TKS | 5面アフリカ |
| コンバットスクール | 248,320 | S.V.C GIK | 実戦 |

## 西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F ☎011-665-5221

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スーパーハングオン（ライドオン） | 6'33"99 | NGM-橋本敏 | シニア |
| スーパーハングオン（ライドオン） | 8'24"54 | NGM-橋本敏 | エキスパート |
| ギャラガ'88 | 658,960 | 純生はすみお | 5-25クリア |
| A-JAX | 395,600 | FPS-辰田 | 6面 |
| モンスターランド | 6,359,310 | FPS-KID !! | 全面クリア ゴールド5738 |
| パックマニア | 493,420 | AMM-中川剛 | 7面 |
| バトルフィールド | 240,700 | FPS-TEL | 3人 |
| シティボンバー | 1,426,750 | MGM-橋本敏 | 9面 |
| テラフォース | 827,200 | FPS-辰田 | 全面クリア |
| ブラックドラゴン | 2,376,350 | 草野浩樹 | 全面クリア ノーミス |

## プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,358,350 | 赤坂まもる | 5-29クリア |
| レインボーアイランド | 23,772,000 | "CurcedGamer" DDT from 青森 | ALL コマンド10使用 |
| 究極タイガー | 3,055,270 | オヨビでない奴 | エリア309 |
| A-JAX | 429,700 | PON | 6面 |
| ヘビーバレル（1P） | 1,550,100 | すたすたの松坊主 | ALL |
| パックマニア | 812,570 | ヒット-ARY | 1コイン 14面 |
| シティボンバー | 1,468,725 | かげろうの影太郎 | 5面 |
| アフターバーナーII | 252,719,830 | E-SWAT' S-OPMⓒ | ヒット=561 |
| 忍 | 233,030 | SIN | 5-2 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 583,100 | S.O | |

## 秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,115,780 | VIEGLE Z.K | エンディング 4 |
| パックマニア（23面設定） | 808,870 | RADISH TAC-T.S | 11面 |
| 究極タイガー | 3,500,160 | JORI | エリア360 |
| レインボーアイランド | 71,955,770 | SPREAM K.W | 全面クリア C=10 |
| ミスターヘリの大冒険 | 1,002,300 | VIEGLE HARUKA | 全面クリア |
| ヘビーバレル（1P） | 1,493,800 | VIEGLE Z.K | 全面クリア |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 5,889,200 | G.M.C.ZEUSのでし（ナス!） | 3-4 |
| 忍 | 292,400 | NIN | 全面クリア |
| ザ・ディープ（1P） | 80,400 | VIEGLE まりこっちゃーん♥ | 3面 |
| ポケットギャル | 21,300 | JORI | |

## 室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | ヒット 1,404 | AVG 舞奈 | 1コイン クリア |
| 究極タイガー | 3,766,690 | りょーざん3号の後継者 | エリア365 |
| ギャラガ'88 | 1,444,650 | りょーざん2号 | 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 442,620 | AVG あっちゃん | クリア |
| レインボーアイランド | 22,322,670 | NHK-FM | C=10,S=9 クリア |
| ヘビーバレル（1P） | 1,527,800 | AVG-WAR | クリア |
| 忍 | 242,490 | R.P.G 夕紀 | 5-4 |
| パックマニア | 634,500 | AVG-BGM | 11面 |
| SRD | 2,318,450 | AVG あっちゃん | クリア |
| ポケットギャル（1P） | 21,700 | AVG-WAR | 2つめミドル |

## プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'27"16 | TAG | 8人同時プレイ |
| ギャラガ'88 | 1,804,420 | SPREAM-KDD | 5-29クリア 残機4 |
| パックマニア | 840,440 | SPREAM-BEE | 17面 |
| A-JAX | 2,204,500 | SPREAM-K.W | ALL |
| ★ミスターヘリの大冒険 | 1,045,570 | SPREAM-K.W | ALL 3機設定 |
| ヘビーバレル | 1,853,800 | SPREAM-I.Z | ALL |
| ぶたさん | 634,025 | スペイン宗教裁判 | ALL |
| 忍 | 591,400 | 鈴木真也 | ALL 隠しボーナス14回 |
| ☆究極タイガー | 10,000,000+α | SPREAM-I.Z | 4-10 残機25 |
| レインボーアイランド | 99,999,990 | SPREAM-K.W | ALL C 10.S 40 |

## ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,009,820 | レイチェル (AYA) | ALL 残機=0 |
| ヘビーウエイトチャンプ | 7,380 | 奥山 | 8試合目 ☆3 |
| 忍 | 333,370 | J・H | ALL 隠しボーナス 0回 |
| スーパーリーグ（1P） | 3,456,400 | OMW | 7試合目 2回表 |
| パックマニア | 378,500 | D.J | 8面 |
| ソニックブーム | 214,850 | FNN-速水ベルシャ♥ | 6面 |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 1,051,100 | OMW | アメリカ |
| ミスターヘリの大冒険 | 302,450 | レイチェル (AYA) | 6面 ※3機設定 |
| 奇々怪界 | 1,920,750 | 小林靖博 | 2周目15面 |
| | | | |

## チャレハイ通信

**★ゲームコーナーロン(北海道)**
●ニューゲームすべて50円で～す。

**★コミュニティスペースＮＴＫ(北海道)**
●今年も月例交流会は毎月最終日曜です。みなさん，お気軽におこしください。(AMM+AVG+LAP+TOM+etc ) 一同
●ステレオA-JAX感動的です。
●オールド・マイナー・ゲームもあります(三輪サンちゃんなど)。

**★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)**
●スーパーハングオン：LAP-BMXERの記録は6回かすり，1回クラッシュでのものです。もう少しで全国トップになりそうです。がんばってください。（店長）

**★ＰＣ八戸(青森)**
●大好評!! 2号も早々と品切れの「1★Coin」は，3号の発行となりました。希望のかたは60円切手と，できればメッセージ・イラスト等を同封してくれるとたいへんうれしいのです。一同首を長くして待っています。また，「1★Coin」を折らずにほしい人は120円分の切手を同封してください(発

### プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 1,003,180 | SPREAM-SHOT | ALL ※3機設定 |
| ギャラガ'88 | 1,716,250 | SPREAM-KDD | ALL |
| 究極タイガー | 3,456,260 | YAS | エリア360 |
| 虎への道 | 507,190 | SPREM-SHOT | ALL |
| ソニックブーム | 386,590 | MARO | 2周の3面 |
| 特殊部隊UAG（1P） | 1,502,600 | F.M | ALL |
| スーパーリーグ | 5,302,050 | F.M | 9試合目 4回うら |
| ミュータントナイト | 409,350 | YAS | 10面 |
| 忍 | 370,020 | J.H | ALL |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 3,177,600 | SPREAM-DIG | 2周目 アメリカ |

### ウィルトークタイトー高崎店　群馬
群馬県高崎市新町32　☎0273-26-4244

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII（ヒット優先） | 79,354,580 | M-TAKE | ヒット=1065 ALL |
| アフターバーナーII（スコア優先） | 317,580,290 | HERETIC-KEN | ヒット=1000 ALL |
| フルスロットル | 4'18"46 | TMO.OTN | ALL |
| 究極タイガー | 1,094,220 | 絶好調 | エリア120 |
| ギャラガ'88 | 497,310 | GREY | ステージ 5-24 |
| パックマニア | 535,330 | 豹頭の仮面 | 17面 |
| ワードナの森 | 9,999,990 | あさかゆい | ALL 太陽の剣 |
| ストリートファイター | 589,700 | MIS | ALL |
| レインボーアイランド | 21,412,010 | RIA | ALL C=10,S=10 |

### サンベデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンベデック6F　☎0474-77-5192

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 3,777,390 | CHAT-RGB | エリア416 (2-8) |
| ミスターヘリの大冒険 | 732,660 | CHAT-COM | ALL ※3機設定 |
| A-JAX | 1,077,900 | CHAT-しるこドリンク | ALL |
| シティボンバー | 2,387,910 | CHAT-自動羊肉-ZAIKE | 15面 |
| ギャラガ'88 | 1,310,370 | Shigeo.W. Nobuhiro | 5-29 クリア |
| 忍 | 544,370 | LUCKY-WEST HOS | ALL 隠しボーナス使用 |
| ファイナルラップ | 2'30"21 | なぞの人物 | 6人同時プレイ |
| 熱血高校ドッジボール部 | 2周目のアフリカ戦 | CHAT-KIM | 点数わからん |
| ミュータントナイト | 237,460 | ZAIKE-オートマトン | 巨大ボッボーズ強し |
| ラビオレプス（エキスパート） | 7,809,200 | CHAT-COM | ALL 象さん360万 |

### ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,235,490 | SPREAM-SOL | 全面クリア |
| アフターバーナーII | ヒット=1,157 | SPREAM-FKS | 1コイン 全面クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 652,210 | エロ鈴木 | 全面クリア 2機ノーマル |
| 究極タイガー | 3,500,430 | エロ鈴木 | エリア356 |
| A-JAX | 899,700 | JEX-J-MAS | 6面ボス（遠征組） |
| SRD | 2,522,250 | AIR-NEX-DYE | 4-10 |
| ラビオレプス（エキスパート） | 10,322,400 | AIR-NEX-DYE | ノーミソ，リボン付クリア |
| ★スーパーハングオン（ジュニア） | 4'50"62 | アチャ～，かんべんして下さいよ～！ | ミニライドオン，あと3秒 |
| ★ぶたさん（1P） | 1,339,090 | 闘神（と一しん） | スコア優先 ランク27 |
| 虎への道 | 全面クリア | LUK-MJ | 1コイン，他に1名(そ) |

### セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 9,609,630 | HTL-Y.N | エリア932 ノーマル |
| レインボーアイランド | 28,553,660 | HTL-Y.N | S×9,C=10 残6 |
| レインボーアイランド | 22,629,870 | 木村雅彦 | S×9,C=10 残10 |
| 忍 | 297,460 | 徳永広正 | 1コイン ALLクリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 428,510 | 木村雅彦 | 1コイン ALL ノーマル |
| オペレーションウルフ | 219,350 | サラリーマン | 1周目空港 ノーマル |
| 熱血高校ドッジボール部 | 108,300 | 誰かさん | 1コイン中国 ノーマル |
| 特殊部隊UAG（1P・ノーエブリ） | 1,583,600 | 木村雅彦 | 1コイン 全面クリア LS無 |
| イグジーザス | 1,896,190 | 木村雅彦 | 2周目4面 レーザーなし |
| エクスターミネーション（1P） | 1,407,110 | S.I | 1コイン ALL ノーマル |

### サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★A-JAX | 2,336,700 | HTL-GMC-KOMINAMI㊟ | 全8面クリア YN かせぎ |
| アフターバーナーII | ヒット=1,083 | HTL-GMC-KOMINAMI㊟ | 21,22面にげまくり |
| 究極タイガー | 2,098,750 | GMC-KOM の弟子 | エリア214 |
| モンスターランド | ゴールド=6,631 | HTL-GMC-KOMINAMI㊟ | クリアしてなくて7090 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,800,000 | GMC-ZV | 3周目 アメリカ |
| ギャラガ'88 | 644,330 | EXLの弟子 | 残2機 2-29クリア |
| ★ジェミニウイング | 2,180,100 | HTL-GMC-KOMINAMI㊟ | ノーミス G15 |
| シティボンバー | 596,240 | FEE会長AGP | 5面 |
| マーブルマッドネス | 177,020 | XEKU総師ANN+RYO | 79秒4ミス 1P |
| F-14トムキャット | 9,999,999+α | XEKU総師ANN，FEE-AGP | |

### 日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 974,930 | ニャンタ | 5-28面 |
| 忍 | 487,420 | ニャンタ | 5-3面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 662,560 | 万世殿 | ALL 3機設定 |
| レインボーアイランド | 68,331,490 | NAZO | ALL C=10,S=10 |
| スーパーハングオン（ライドオン） | 8'45"88 | H.I | エキスパート 敵車イージー |
| ラビオレプス（ノーマル） | 4,697,900 | NAZO | ALL ノーミス，ミソ |
| 究極タイガー | 2,124,680 | NAZO | 10面 |
| リベンジオブDOH | 1,719,730 | NAZO | ALL |
| SDI（2P） | 10,890,570 | Y.I | ALL イージー |
| ギャラガ'88 | 684,640 | 万世殿 | ALL メッセージNo.2 |

### ビデオインセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ヘビーウエイトチャンプ | 5,503 | H・K | D♣ |
| アフターバーナー | 68,695,390 | ICE 志方 | H=1053 |
| モンスターランド | 6,429,430 | 井上 | G=5606 |
| 忍 | 352,140 | ヤッホー小池 | 5機設定 ALL |
| サンダーブレード | 1,431,630 | YER | 1コイン 2面 |
| R・タイプ | 1,065,100 | CRS-WIZ | ALL 5機設定 |
| 1943 | 3,133,220 | シャンジェンエン見た!! | ALL |
| スーパーリーグ | 2,462,600 | HRK | ファイナル (1-1) |
| スーパーハングオン | 2'53"19 | 佐野インターチェンジ | |
| パーフェクトビリヤード | 384,600 | M・K | 18面 |

### プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 341,740 | ACT-EMPTY | ノーミス クリア |
| ギャラガ'88 | 1,424,240 | AGP-TAK | 5-29 クリア |
| レインボーアイランド | 99,999,990+α | FREE-SYN | ALL ROOM C=10 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 254,900 | ACT-もりくん | アメリカ |
| 究極タイガー | 1,861,330 | ACT-SKB | エリア189 |
| ワンダープラネット | 10,248,990 | SSC-VAP | C=1クリア |
| シティーボンバー | 1,468,705 | MAGIC USER | 3-1 |
| パックマニア | 287,170 | さいとーけんー | 8面 |
| ザ・ディープ（2P） | 66,050 | ACT-もりくん ACT-YAO | 2面 2P トータル |

### 筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | ヒット 1,006 | ACT-S.S | クリア |
| サンダーブレード | 2,251,300 | らさぁる阿久根 | 3面のボス |
| レインボーアイランド | 19,208,720 | FBI-GIL | クリア |
| モンスターランド | 残りゴールド 5,341 | WIZARD-WIN | クリア |
| パックマニア | 348,290 | FIN & YUI | 8面 |
| 究極タイガー | 1,578,700 | MAGICAL-MSA | エリア161 |
| SRD | 517,500 | FIN & YUI | 9面 |
| ギャラガ'88 | 340,960 | FANTASY-HI | 4機設定 |
| R・タイプ | 1,159,380 | 丸山浩 | クリア |
| ラビオレプス（ノーマル） | 3,695,100 | DSK | ノーミソ |

### ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | 999,999,990 | CATTY 遠藤 | ノーマル ALL 1380機 |
| ストリートファイター（テーブルタイプ） | 490,800 | AAA | ノーマル |
| アウトラン（デュアルウェイ） | 4'37"50 | T.I | タイム80 敵車ノーマル |
| ☆究極タイガー | 10,000,000+α | 内藤 | ノーマル |
| シティボンバー | 1,144,530 | 内藤 | ノーマル |
| A-JAX | 929,900 | JAX | ノーマル |
| R・タイプ | 1,024,000 | K.H | ノーマル 2-5 |
| レインボーアイランド | 42,491,030 | TAK | ノーマル ALL |
| ギャラガ'88 | 757,070 | EDE | ノーマル 3-29 |
| ミスターヘリの大冒険 | 300,160 | H.E | ノーマル |

### ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オペレーションウルフ | 213,800 | FCB $44,$4E,$4B | いきなりジャングル |
| ぶたさん（1P） | 881,942 | 会のない会の会員の会員の会の会員 | 10面 |
| ぶたさん（2P） | 625,690 | まいちい & 会長の会員α | ALL 2Pの勝ち |
| ミスターヘリの大冒険 | 640,580 | ACT-もりくん | ALL 出血4機設定 |
| ギャラガ'88 | 1,477,440 | AGP-TAK | 5-29 |
| ザ・ディープ（1P） | 67,450 | 後藤さん FC 東京支部長 | 3面 |
| ヘビーバレル（1P） | 1,655,000 | 会のない会の会員の会長の会の会長 | ALL |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 1,817,000 | JAG-T.N | アメリカ |

### 宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レインボーアイランド | 24,415,620 | モンキーボンバーズ DST-SP・JUN | 1コイン S=9,C=10 |
| 究極タイガー | 2,224,840 | モンキーボンバーズ 宇都宮 NOB | エリア215 2周4面 |
| 虎への道 | 全2周クリア | モンキーボンバーズ 宇都宮,鹿沼各1 | 永パ無し |
| ミスターヘリの大冒険 | 549,710 | モンキーボンバーズ MLB-SVC 今市 | ALL 3機設定 |
| ワンダープラネット | 10,256,120 | モンキーボンバーズ 宇都宮 Y²TS | ALL 永パ無し |
| ラビオレプス（ノーマル） | 3,654,800 | モンキーボンバーズ 宇都宮 | ALL ノーミソ |
| ギャラガ'88 | 1,434,260 | エドワード 松本渉 | 5-29クリア 3機設定 |
| 忍 | 292,340 | モンキーボンバーズ はいかSナンノ | 5-3 |
| ゲバラ（1P） | 56,200 | 極楽 M.B 小博人 HYPER-"Y" | 2面 |

### 上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,609,940 | KC-KOY | 5-29クリア 標準設定 |
| ★ゲバラ（1P） | 1,242,100 | KC-EXECUTE | ALL ランク2 |
| 究極タイガー | 4,933,380 | KC-TPC-YEN | 2周目10面 標準設定 |
| レインボーアイランド | 真のエンディングクリア | KASSY 他多数 | ALL 標準設定 |
| 忍 | 433,400 | KC-MFP (No.20931) | ALL 標準設定 |
| 虎への道 | 339,690 | KC-EAF | 2周クリア 標準設定 |
| ギャラガ'88 | 794,410 | KC-MR | 2-29クリア 標準設定 |
| ツインビー（1P） | 3,851,200 | KC-DANS FAN | 20面 ベリーハード |

### プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,752,140 | 太田貴子のおっかけやってる仲×君です | 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 390,410 | ㊙バイト北村に後からおそわれたMCK | ALLクリア 2機設定 |
| ★ザ・ディープ | 507,550 | MCKの永遠のライバル××あ××は今 | 1コイン 14面イージー |
| 忍 | 593,690 | M.C.K には,めずらしく強かった!! | ALLクリア |
| ゲバラ（1P） | 153,000 | KAS-ZTN | 5面 |
| 究極タイガー | 6,504,430 | KAS-緑の少年 | エリア654 イージー設定 |
| 1943（2P） | 3,780,400 | MILKY・AN & ベス小林はダブルK | ALLクリア |
| レインボーアイランド | 74,306,430 | 北村モモコで貸した500円返して AI | ZAP無し C=10,G=10 |
| チャンピオンシップスプリント | 27,210 | XQS今度はミュールでNATOの・・ | 1コイン |
| ドルアーガの塔 | ノーミスクリア | RAW-RGVT'と北村の会話はスケベ | 1コイン |

送が遅れている人ゴメンなさい。もう少し待ってね）。　by「1★Coin」編集部

★秋田CH（秋田）

●「にんじんあたっく」Vol.7が発行されました。またよろしくお願いします。バックナンバーをお求めいただいたたくさんのみなさん，もう少々お待ちください。ただ今，品切れなので増刷中です。定期購読も可能です。くわしいことは，秋田CHにんじんあたっく編集部までお便りください。

★DLL郡山（福島）

●SPREAM情報誌「Superior」が欲しいかたは，まず60円切手を同封の上，下記のところまで！　詰めペンゴの本もありますよ！　〒963 郡山市鶴見坦3-14-37川島啓司あてまで。

●SPYBOYさんへ。やはりR-TYPEはむずいです。今度そちらへ行けるのは春休みでしょう。

★日立CH（茨城）

●今年もハイスコアのトップ1をめざしてみんなでがんばっていきたいと思っています。

日立キャロットハウス一同

★ゲームセンターペガサス（埼玉）

### プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F ☎03-424-5272

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スーパーハングオン（シットダウン） | 2'50"85 | Mr.YO | ビギナー |
| スーパーハングオン（シットダウン） | 7'01"76 | 中央大は法学部以外はカスだ! | シニア |
| 究極タイガー | 3,094,680 | EXP-WARRIOR | エリア=321 |
| レインボーアイランド | 70,601,210 | EXP-WARRIOR | ALL C=10,S=10 |
| アフターバーナーII | 67,736,370 | JAL-M.K | ALL ヒット=1124 |
| ギャラガ'88 | 1,361,020 | 部倍愛死-GAIYA | ALL 5-29 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 5,149,300 | MGN-KOZUKE | 2周目のアメリカまで |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

### ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,703,660 | MGN-VIDOCK | 5-29クリア 残3 |
| ☆究極タイガー | 10,000,000+α | Mr.まさし君 | エリア932 残12 |
| ロードブラスター | 442,670 | YUI | 10-20-24の途中 |
| 虎への道 | 471,750 | 降三世明王,麗慶 | 全2周クリア |
| ぶたさん | 711,920 | YUI-UU | |
| 熱血高校ドッジボール部 | 926,900 | Jr. | 4周目 アメリカ |
| 忍 | 352,910 | IGG-のりP | クリア |
| ザ・ディープ | 329,800 | BLACK 田中 | |
| F-14トムキャット（PB） | 9,991,860 | 谷口 "JOKER/TOMも元気だ" 蛙 | |
| イシターの復活 | | | |

### 亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-29-3 ☎03-683-4465

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,512,840 | ATC-MA | 5-29クリア 残2機 |
| パックマニア | 640,670 | NISW | 11面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 623,030 | KPC-PD | ALL 3機設定 |
| 究極タイガー | 2,927,590 | ACT-M.A | エリア268 2周目2面 |
| ザ・ディープ（1P） | 126,450 | 福富太郎 | 4面 |
| シティボンバー | 3,273,165 | MAGICUSER | 5-1 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 387,800 | 寝たきり老人 | 2-アフリカ |
| レインボーアイランド | 14,956,300 | KPC-PLE | ALL |
| バトルフィールド（1P） | 301,200 | 林家ペー | 4面 戦国時代 |
| R・タイプ | 1,859,500 | KPC-PLE | ALL |

### プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-3485

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ギャラガ'88 | 1,857,180 | 地球ずり。響導師範 EXTMGN>㊙< | 5-29クリア ※2ボタン |
| A-JAX | 350,100 | 与作マンゴーン MGN-G.. | 1コイン 6面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 334,170 | 本当はもう少しでるけど..MGN-G | 5面 |
| ポケットギャル | 67,300 | MGN-SZR KOZUKE | ノーマル ALL |
| パックマニア | 554,310 | 反観前響マンゴーン MGN>㊙< | ノーマル 23面設定 |
| 究極タイガー | 2,791,660 | EXP-WARRIOR 鬼!! | イージー エリア300 |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 6,621,200 | MGN-SZR KOZUKE | イージー 4周目中国 |
| レインボーアイランド | 67,051,750 | EXP-WARRIOR | 1コイン ALL ROOM |
| 忍 | 315,780 | 点かせなしでは語れないゲームだ>Ⓖ< | |
| SRD | 2,015,730 | どーしてオレのゲームばっか下げんだよ | 4周4面 1コイン>Ⓒ< |

### プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ☆究極タイガー | 10,000,000+α | HTL-Y.N | エリア988 |
| サンダーブレード | 5,230,780 | CRAMP BOY | ALL |
| A-JAX | 2,228,300 | 少年じゃんきー | ALL |
| ミスターヘリの大冒険 | 873,840 | EXCHANGER | ALL |
| ゲバラ（1P） | 1,206,400 | POP 小玉（親方） | ALL |
| ★オペレーションウルフ | 499,200 | GOT | 2周目4面 66.4% |
| ギャラガ'88 | 1,550,820 | AGP-TAK | 5-29クリア |
| 忍 | 650,170 | TYRANT -CHA | ALL 隠しボーナス有 |
| ザ・ディープ（1P） | 130,800 | EXT-EXS | 4面 |
| ぶたさん（1P） | 1,005,210 | 荻野月亜茉子（お味まったり） | CHAMP (ALL) |

### ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ゲバラ（1P） | 1,161,700 | 中森明菜 | ALL コンテュニュー |
| A-JAX | 1,151,700 | RISM あれっ | 6面1コイン |
| ミスターヘリの大冒険 | 637,760 | EXCは何人?さま | ALL ※2機設定 |
| ザ・ディープ（1P） | 76,800 | オノゼミナール | 3面 |
| 究極タイガー | 1,886,100 | MIRAGA-MAX | エリア197 1コイン |
| ギャラガ'88 | 1,112,260 | でーもん | 5-29 1コイン |
| パックマニア | 359,310 | TKS | 6面 |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 4,672,800 | N.N | 記載なし |
| ミュータントナイト | 350,080 | T.O | 11面 |
| スーパーリーグ | 3,193,600 | 泉 田 | メジャーとの3試合目 |

### プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,220,870 | FRS-N.O てんぷまくん | 4面クリア 1コイン |
| A-JAX | 2,293,400 | SPREAM-REI | ALLクリア 1コイン |
| 究極タイガー | 6,633,230 | てんぷら職人-II | エリア669 さらまんだ |
| ミスターヘリの冒険 | 1,021,240 | てんぷら職人-II | ALLクリア 1コイン3機 |
| ギャラガ'88 | 1,313,260 | ATARI-KAD | 5-29 クリア |
| ゲバラ | 1,198,500 | ATARI-KAD | ALLクリア 1コイン |
| レインボーアイランド | 23,473,790 | AOI-H | ALL |
| オペレーションウルフ | 412,950 | CPM-スワット 酒田-J.M | 2周目3面 イージー |
| 特殊部隊UAG（2Pトータル） | 1,598,700 | YAKKUN と LIVENGER | ALL 2人プレイ |
| ライフフォース（赤） | 10,000,000+α | KCM-G.T ㊙ LIVENGER | 17-1 16-6 |

### プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップDX | 2'29"36 | A.O | POSI.3 4シート設定 |
| アフターバーナーII（ダブルクレイドル） | ヒット=1,273 | EXCHANGER | 1クレジット ALL |
| スーパーハングオン（シットダウン） | 2'48"49 | EXCHANGER | アフリカ 50秒設定 |
| ★スーパーハングオン（シットダウン） | 4'48"59 | LIBRINIAN | アジア 敵車イージー |
| スーパーハングオン（シットダウン） | 6'44"55 | YAKKUN | アメリカ |
| 究極タイガー | 6,065,500 | LIBRINIAN | エリア609 (3-6) |
| ギャラガ'88 | 1,225,520 | LIBRINIAN | イージー 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 978,140 | EXCHANGER | 3機設定 ALL |
| レインボーアイランド | 73,730,220 | KEI-Y.1 | C=10 残9 ALL |
| ライフフォース（赤） | 10,000,000+α | KCM-G.T ㊙ | 残53機 16-4で達成 |

### 花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 526,330 | でーもん | ALL ※3機設定 |
| 究極タイガー | 3,244,390 | WWF-FATMAN | |
| 忍 | 319,760 | ちゃあ | ALL 5人 イージー |
| ギャラガ'88 | 324,320 | 卓上怪獣マギャン | 4-17 |
| 虎への道 | 54,960 | 電動玩具・マギャナイザー | 5人設定 1-3 |
| レインボーアイランド | 80,006,830 | HYP-りょう連西響 | ALL 残9 S=10,C=10 |
| ソニックブーム | 148,600 | 忘れさられたMGN-S はどこへ | 3面 |
| ラビオレプス（ノーマルコース） | 3,786,700 | でーもん | ALL 1P |
| R・タイプ | 740,400 | YAMAKEN | 2-4 |
| モンスターランド | 全面クリア | 常連のみなさま多数 | ハードランク |

### ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7 ☎03-323-5534

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| A-JAX | 1,691,000 | Z..の2番弟子 | 1コイン ALL |
| ★サンダーブレード | 5,249,010 | Z.. | 1コイン ALL |
| ミスターヘリの大冒険 | 453,310 | でーもん | ALL |
| ぶたさん | 432,700 | Z.. | ランク CHAMP |
| 忍 | 522,290 | M.C.K | ALL |
| ヘビーウエイトチャンプ | 6,307 | かますけ | 2周目2人目 |
| ストリートファイター | 711,400 | 飛び蹴り魔王 | ハード ALL |
| ☆究極タイガー | 9,999,990+α | 飛び蹴り魔王 | ノーマル エリア999 |
| アフターバーナーII | ヒット=1,330 | ARG | 1コイン ALL |
| 特殊部隊UAG（1P） | 1,463,600 | AYS | ALL |

### ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アウトラン（デュアルウェイ） | 44,718 | 渡會 KW | |
| 究極タイガー | 735,860 | 1:4 | 4面クリア |
| サイドアーム | 1,462,100 | ジャミールのムラ | 10面クリア |
| スーパーハングオン | 2'44"18 | わたらい KW | 1回 ビギナー |
| 虎への道 | 88,740 | TA | 12面4 |
| パックマニア | 326,580 | MNL-YS | 8面 |
| ドラゴンスピリット | 1,106,370 | でーもん | ALLクリア |
| ギャラガ'88 | 317,200 | TA | |
| 飛翔 | 1,140,800 | ジャミール ムラ | 2-5 |
| モンスターランド | 453,697 | S・K | |

### プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 930,770 | Mr.まさし君 | ALL 3機設定 |
| ギャラガ'88 | 658,450 | Mr.まさし君 | 5-25 |
| 究極タイガー | 7,785,860 | Mr.まさし君 | エリア709 (3-10) |
| 忍 | 240,240 | 引退少年！ | ノーマル |
| パックマニア | 308,440 | 世紀末飲料水 その名は愛○ーラ | 1コイン ?面 |
| ライフフォース（青） | 2,795,000 | Mr.まさし君 | 5-6 イージー |
| ライフフォース（赤） | 1,620,700 | 引退少年 D | 3-5 イージー |
| SRD（エンド設定） | 2,040,290 | 引退少年 DR！ | ALL |
| ワンダープラネット | 10,245,020 | MAD-MAX | ALL |
| クイズDEピンチ | 10,400 | 中毒死的○○人愛飲 健康飲料水○コーラ | |

### プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,229,440 | CRAMP BOY | 全面クリア 1コイン |
| 忍 | 513,460 | TYRANT -CHA | 全面クリア |
| ファイナルラップ | 2'29"46 | MTE.I | 4人プレイ |
| ギャラガ'88 | 1,763,860 | EXT-MGN-地球ずり>㊙< | 5-29クリア |
| A-JAX | 1,687,900 | クリアしとらん CRAMP BOY | アップライト 新筐体はサギ |
| シティボンバー | 8,588,820 | Tea'S-D | 25面 2:00設定 |
| アフターバーナーII | ヒット 1,410 | EAC | 全面クリア |
| ザ・ディープ | 494,000 | M.C.K | 13面 ノーマル |
| ぶたさん | 704,850 | "P" | 全面クリア |
| 特殊部隊UAG（1P・エブリ無し） | 4,836,800 | CRAMP BOY | 全面クリア レーザー使用 |

### ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| A-JAX | 1,170,000 | E.P-TRI！ | 7面 |
| ザ・ディープ | 87,650 | EXT-EXS | 3面 |
| 忍 | 518,450 | EXT-CPU | ALL |
| オペレーションウルフ | 415,000 | TMR-WIN | 2周目-2面 69.4% |
| 究極タイガー | 2,058,780 | E.P-MAX！ | エリア189 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 410,200 | TMR-WIN | 2周目-5面 |
| SRD | 3,099,300 | TCK-Gen | 5周目-9面 |
| 特殊部隊UAG | 1,450,800 | しゃて-Junk | ALL |
| レインボーアイランド | 25,696,270 | SSC-PIN | ALL コマンド |
| バトルフィールド | 656,800 | SSC-ONO | 5人救出 |

### 東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ポケットギャル | 37,200 | 冗談はよし子（かいちょ） | 全面クリア |
| 熱血高校ドッジボール部 | 3,105,200 | HYPER-VAX 糸山くん | 3周目チャイナ・ノーマル |
| SRD | 3,333,330 | RAT（ウォーターチャイルド）すぎ | 6-5 デームなしだよん |
| ミスターヘリの大冒険（ノーミスクリア） | 347,890 | びーにゃ | 残金15300ゼニー |
| A-JAX | 770,500 | HYPER-KYAL | 1コイン 3ミスクリア |
| 忍 | 367,230 | CRS-MIA & RAMBA(HYP) | ALLクリア 1コイン |
| ライフフォース（赤） | 1,700,000 | もんちー越山（ただいま修行中） | 3周目5面 |
| SDI（1P） | 80,000 | Ⓣ（将来オール⑩を取る男） | 5面 ディフェンス |
| グロブダー（ランクイージー） | ? | RYU（悲しいほどにたたきが遅い!） | 5機5万エブリ 50円2G |
| ライフフォース（2P同時プレイ） | 5,505,700 | HYPER-VAX & めぞん一刻 | 9-6 同時に終了 |

●昨年12月25日のイベントには，たくさんのご協力ありがとうございました。

●ベーマガ1月号VGGコーナーでイシターを紹介してくださったF・X-DR君やその記事を見てわざわざたずねてくださったかたがたにお詫びいたします（一度取りさげました）。一度はずされたゲームはみなさんのご希望により随時1か月ぐらいずつ取りあげておりますのでお申してください。なお，イシターはご希望により4月末ぐらいまで使用することにしました。よろしくご利用ください。　ペガサスの頑固親父

★上福岡BC（埼玉）

●今月中にはヘッドホンが付きますので…。（店員A談）

●ソーサリアンの最後のキングドラゴンは弱い。（KC-MFP）

★サンペデックナムコランド（千葉）

●最近マナーのなっていない電話が多く，困っています。「○○のスコア教えてください」，「△△の永久パターン教えて！」等々。この問題，一度誌上で扱ってみてはいかがでしょう？

★PC鳥山（東京）

## ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ぶたさん | 628,110 | ぶうちゃん | ALL |
| A-JAX | 2,187,400 | ILG-K・M | ALL |
| ミスターヘリの大冒険 | 564,380 | FEL-NEOmkⅡ | ALL 3機設定 |
| ヘビーバレル（1P） | 1,588,100 | FEL-NEOmkⅡ | ALL |
| 忍 | 366,610 | KAS-Mr.Koike | ALL |
| 究極タイガー | 6,559,730 | ILG-K・M | エリア647 |
| 子連れ狼 | 132,200 | GIL | 5面 |
| レインボーアイランド | 99,999,990 | ILG-K・M | ALL C-10,S8 |
| ミュータントナイト | 356,410 | GIL | 14面 |
| ジェミニウイング（1P） | 1,738,320 | ACTOUS | ALL ミス2回 |

## プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 2,178,020 | You 吉くん | エリア204 |
| ソニックブーム | 471,440 | ARC-ZAP | 12面 5機設定 |
| ギャラガ'88 | 1,187,630 | ARC-SUP | 5-29 クリア |
| ジェミニウイング（2P・トータル） | 1,615,510 | ARC-ZAP ARC-DRU | クリア ノーマル |
| 特殊部隊UAG（2P・トータル） | 1,727,800 | You吉くん WYP-森田 | クリア ノーエブリ |
| 魔獣の王国（1P） | 235,200 | ARC-SUP | ラブライナ 面数不明 |
| 熱血高校ドッジボール部（1P） | 370,300 | ARC-SUP | 8面 ノーマル |
| パックマニア | 1,072,720 | VMT-ABU | 18面 |
| レインボーアイランド | 18,711,730 | よっけ | C-10,S×8 永パなし |
| アフターバーナーⅡ（ヒット数優先） | ヒット-1,130 | ARC-VGC | 22面 |

## 大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,535,610 | AGP-TAK | 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険（スコア部門） | 737,200 | ECM-FISCHER | ALL 3機設定 |
| ミスターヘリの大冒険（ゴールド部門） | 残りゴールド-30,120 | VMT-ABU | ALL |
| ★忍 | 671,840 | GAT | ALL 1コイン 3機設定 |
| 究極タイガー | 6,854,840 | ECM-FISCHER | エリア682 (3-9) |
| パックマニア | 1,177,600 | VMT-ABU | 17面 3機ノーマル |
| ゲバラ（1P） | 149,000 | GREAT-UDO Ⓡ | ALL |
| SRD | 10,000,000+α | ACTOUS | 16-1 残8機 |
| シティボンバー | 3,340,775 | ECM-ぶんご | 20面 |
| アフターバーナーⅡ | ヒット-1,067 | 人 & 中道 | ALL 1コイン |

## プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,512,880 | AGP-TAK | 5-29クリア |
| ドラゴンスピリット | 1,089,360 | DAZUNI（本田君!） | ALLクリア |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,020,700 | DAZUNI（本田君!） | |
| ぶたさん | 904,298 | SHO | 1コイン クリア |
| 究極タイガー | 1,911,470 | 上智大の N.USUKI | エリア201 |
| 忍 | 472,090 | KAS Mr-Koike | 1コイン クリア |
| レインボーアイランド | 99,999,990 | OBY-HTL-PAX | C-10S-8ALL MTJ無 |
| 特殊部隊UAG | 1,462,700 | KAS-END 有馬会長 | 1コイン クリア |
| 虎への道 | 533,190 | JJJ. 明治大の 木村哲也 | 1コイン 全2周クリア |
| パックマニア | 295,420 | 世界史が1の KCN | 6面 |

## ウィルトークタイトー　神奈川
神奈川県港南区上大岡西1-10-9 ☎045-843-7560

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 725,880 | 波沢正信 | 5-29 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 579,200 | 東山たけし | 2周目 アメリカ |
| オペレーションウルフ | 478,450 | 深沢正信 | 2周目4面 |
| アフターバーナー | 6,079,270 | 鍋倉和也 | 全面クリア |
| ストリートファイター | 565,400 | 嶋屋邦彦 | |
| ダライアス | 10,246,090 | 深沢正信 | ABGDKOV |
| フルスロットル | 989,540 | 山田英治 | 4'06"40 |
| 忍 | 342,440 | 平石　努 | |
| アウトラン | 53,197,270 | 深沢正信 | 4'37"53 DW |
| パックマニア | 445,340 | 深沢正信 | |

## プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-7161

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| A-JAX | 689,900 | 想像を絶する "うちまた!" | 7面 サイテーッ! |
| サンダーブレード | 5,077,620 | FGK-プリンセス・カーム | ALL |
| ギャラガ'88 | 1,240,940 | NASKA-AGE・K | 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 394,800 | NASKA-SOL | ALL 残9640 |
| 究極タイガー | 2,302,970 | NASKA AGE.K | エリア235 |
| パックマニア | 708,300 | NASKA-KYO | 11面 |
| アフターバーナーⅡ | ヒット 1,268 | たちばーなーⅡ（ボタンがハード） | ALL 全返せー! |
| レインボーアイランド（旧バージョン） | 25,942,020 | Y・K | ALL S-9,C-10 |
| ラビオレプス（ノーマル） | 4,797,500 | NASKA-AC | ALLノーミス,ノーミソ |
| ラビオレプス（エキスパート） | 5,530,800 | JOB-あつし | ALL |

## ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-244-4838

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レインボーアイランド | 68,593,080 | MGK | 残機6 |
| A-JAX | 65,100 | 小　西 | |
| オペレーションウルフ | 137,950 | FAGY | |
| アフターバーナーⅡ | 1,438 | SOH | 全面クリア |
| 虎への道 | 458,480 | MAM,いしやま | |
| ストリートファイター | 677,000 | ヤマダ | |
| 特殊部隊UAG | 1,430,800 | FGK. MAI | |
| SRD | 1,548,140 | FGK. クリ丸 | |
| フラックアタック | 650,300 | EXALIA | 全面クリア |
| 究極タイガー | 3,312,970 | FGK. R-TYPE | エリア356 |

## プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'31"15 | ぱあっちILLver.4.1 | 2人プレイ マクラーレン |
| ファイナルラップ | 2'32"31 | お　に | 1人プレイ レイトン |
| ギャラガ'88 | 1,666,220 | KAO-SOFINA（田島恒保教頭） | 5-29クリア 1コイン |
| ★シティボンバー | 9,486,845 | KAO-SOUSUI（すけん） | 1コイン 29面(6-4) |
| ☆熱血高校ドッジボール部（1P） | 9,999,900+α | おめでとうEXPO君/ありがとう | 1コイン 4-アメリカ |
| A-JAX（テーブルタイプ） | 2,221,000 | 山口ちゃんイカス-コナちゃん | 1コイン7面 5機設定 |
| スーパーハングオン（ミニライドオン） | 4'57"25 | やんちゃ姫 | アジアコース 55秒イージー |
| ミスターヘリの大冒険 | 732,530 | KAO-SOUSUI（すけん） | 1コイン ALL |
| ヘビーバレル（1P） | 1,471,300 | や　む | 1コイン ALL |
| ぶたさん（1P・クリアタイム） | 10'52" | やんちゃ姫 | 1コイン ALL |

## ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 399,400 | RUN | 4-23 |
| ミスターヘリの大冒険 | 238,680 | GIL | ※2機 5面 |
| ソニックブーム | 195,400 | SEGA バンザイ | 5面 |
| スーパーリーグ | 1,448,400 | 阿呆鳥 | 1コイン 3試合 |
| ワンダープラネット | 10,251,250 | NOBODY | ALLクリア |
| 忍 | 302,330 | コナちゃん | ALLクリア |
| パックマニア | 281,900 | JAN | 7面 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 2,440,700 | コナちゃん | 2周目3試合 |
| アフターバーナーⅡ | 66,509,910 | OSA | ALLクリア ヒット950 |
| バトルフィールド | 418,000 | T・K | |

## ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| バトルフィールド | 420,700 | PFN | 1コイン 決戦 |
| スーパーリーグ | 282,700 | SGP-K,M | 9回表 |
| パックマニア | 456,720 | THE A,S | 8面 |
| レインボーアイランド（旧バージョン） | 24,084,910 | 情けなし評論家会長 山田則和 | ALL S 10,C 10 |
| ジェミニウイング | 1,894,960 | Y,N | ALL |
| オスカー | 419,300 | SGP-K,M | 8-1 |
| ギャラガ'88 | 866,850 | 情けなし評論家副会長 中出よしえ | |
| 忍 | 177,960 | THE A,S | 4-3 Sボーナス1回 |
| 1943 | 3,910,510 | PFN と英語赤点 | ひさしぶり! |
| R・タイプ | 1,340,700 | VIPROOM会員 No.10 砂子まさと | ALL |

## 朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 忍 | 302,380 | YOM-アムル-江 | 1コイン ALLクリア |
| 究極タイガー | 1,698,550 | PHS-だだだのだ | 8面 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,190,500 | こぞーたいがっちょ! | 1コイン 1Pオンリー |
| ギャラガ'88 | 569,320 | てらちん | 5-23 |
| ミスターヘリの大冒険 | 486,630 | ミスターX? | |
| レインボーアイランド | 99,999,990 | OBY-HTL-PAX | ALL C-10,S-9,残3 |
| ザ・ディープ | 80,400 | エテ | |
| パックマニア | 678,940 | はげの江口はげにやられた | |
| シティボンバー | 931,150 | CARROT | |
| テラフォース | 1,000,000+α | YOM-ぐらでうす(江) | 1コイン クリア |

## 善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 2,048,200 | DAZ-UNI ぼちゃ | |
| SRD | 3,000,000 | Uni AU | めんどくさいのでやめたよ |
| ザ・ディープ | 375,200 | DAZ-UNI AHAと本田 | 17面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 425,230 | DAZ-UNI 本田 | 5面 中ボス |
| ギャラガ'88 | 357,690 | YOM・焼肉みの | 4-20 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 2,450,900 | DAZ-UNI 本田 | 2周目 アメリカ |
| パックマニア | 633,490 | BI | 10面 |
| テラフォース | 1,737,900 | DAZ-UNI 本田 | ALL |
| 忍 | 329,280 | YOM-AMu-KOA | ALL |
| ドラゴンスピリット | 1,762,560 | DAZ-VNI 本田 | ALL |

## プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オペレーションウルフ | 204,150 | GAUCHO | 6面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 776,520 | DAZUNI TN-KO | ALL ※2機設定 |
| ギャラガ'88 | 1,411,540 | DAZUNI てらちん | ALL |
| 忍 | 349,680 | J・J・N | ALL |
| 究極タイガー | 3,946,240 | C&P 究極長田 | エリア371 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,944,800 | DAZUNI てんぷら職人 | 3周目 アイスランド |
| パックマニア | 844,980 | DAZUNI てんぷら職人 | 11面 |
| レインボーアイランド | 99,999,990 | OBY-AS まいたのでし | ALL,S-8 ザップ40 |
| バトルフィールド（2P） | 2,851,000 | DAZUNI とよくん,てらちん | ALL |
| テラフォース | 961,900 | C&P-ILM | ノーミス クリア |

## プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オペレーションウルフ | 400,700 | H,H | 2周目2面目 |
| 究極タイガー | 7,806,260 | Lucky7 1/2TM NowWin! | エリア761 4-2 |
| ミスターヘリの大冒険 | 428,750 | FABLS-YAL | 全面クリア |
| A-JAX | 1,629,000 | Lucky7 1/2TM H,I,M | 相討ち |
| ギャラガ'88 | 582,260 | Lucky7 1/2TM Now Win! | 5-23 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 298,900 | Lucky7 1/2TM BPS | 2周目 アフリカ |
| 怒 | 316,440 | K,T | ALL |
| パックマニア | 495,440 | MBX-Sir | 11面 |
| 特殊部隊UAG | 1,466,800 | Lucky7 1/2TM SUPERLEE2 | クリア |
| ファイナルラップ | 2'32"15 | 恵一 and 恵美 | |

## ゲームコーナーマカオ　長野
長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1 ☎0262-24-4038

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| A-JAX | 2,261,300 | ARC-ずっちょん-伊藤美紀 | 全面クリア 230万は出る |
| ミスターヘリの大冒険（3機設定） | 1,040,780 | ARC-ダイヤの中島浩一だ! | 全面クリア ほぼ完璧です |
| R・タイプ | 2,312,500 | ARC-ダイヤの中島浩一だ! | 全2周クリア ほぼ完璧です |
| ★モンスターランド | 残りゴールド-6,972 | ARC-中島コインJr | 全面クリア 7千は出ます |
| ★ラビオレプス（ノーマル） | 6,149,000 | ARC-ダイヤの中島浩一だ! | ノーミス・リボン・ゾウ |
| 究極タイガー | 5,286,090 | ARC-ダイヤの中島浩一だ! | 2周目5面 ノーマル |
| レインボーアイランド（旧ROM版） | 22,097,190 | ARC-SPYBOY-NOA | 全面クリア S×10,C 10 |
| サンダーブレード | 今の所申請者なし | 記録申請お待ちしてまーす | しかしこのゲーム難しい |
| ギャラガ'88 | 今の所申請者なし | 記録申請お待ちしてまーす | しかしだれもやらない |
| ライフフォース（青，赤） | 10,000,000+α | ARC-中島コインJr | 青18-3 赤18-2 |

●先月ここのベーマガとオールアバウトナムコが持っていかれてしまいました。どうか返してください。　（PCカラス）

●巣鴨店行ったら知り合いのバイトの人がいなくてファイナルラップを何回もやってしまった。　（バイトⓂ）

●1月3日に遊びにくると言ってた大西と野崎なんでこねーんだよ。ちょっとつんでるよ!!

●3月26日は厚生年金会館に行きましょう。　（仲村）

★PC経堂（東京）

●マンゴーンというのは実は東京ではやっている●A●CO提供の深夜番組なのです。というのは冗談だよーん。

●ギャラガ'88の目標点は，8面や29面の稼ぎでの反射神経の持続力等を加味して200万前後でしょう。2ボタンは連射疲れしないから楽だね。ところで残機ボーナス1万は安過ぎるぞお。ディスカウント・ショップかあ？　（常連>㊙<）

●ドッジボールは面数による集計もしたらどうでしょうか？

★PC笹塚（東京）

## パソコンシティ２０００　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤストア2F ☎0265-73-6226

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 沙羅曼蛇 | 2,885,200 | オペラ男 | |
| R・タイプ | 768,200 | GBY-ADE | (2-4) |
| グラディウス | 1,530,000 | トロリン | |
| スターフォース | 347,400 | FSX | |
| 熱血高校ドッジボール部 | 141,300 | タコ龍 | 5面1コイン |
| ジェミニウイング | 637,150 | ひねりロウソク早技師 ロリ中村 PW | 5面1コイン |
| パックマニア | 306,250 | サギ 横林 | 7面1コイン |
| ドラゴンスピリット | 910,380 | サクセス友の会会長 小島登君 PW | ALL ゲージ×2 |
| スーパーリーグ | 525,300 | ワンフィンガータダチ | ALL S1コイン |
| ファンタジーゾーン | 18,224,900 | DAA 小澤寿明 | 7周目 1コイン |

## ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'30"81 | ニュータイプ | ノーマル |
| レインボーアイランド | 26,889,010 | PHOENIX | ALL C-10 S-9 |
| ミスターヘリの大冒険 | 574,960 | ELPEY 魔女っ子 SPLENDI | ALL |
| アフターバーナー | ヒット1,179 | ELPEY KAMIRY | ALL |
| ギャラガ'８８ | 1,289,180 | 整理番号124 DON | ALL |
| 究極タイガー | 1,859,410 | おおとも | 8面 エリア189 |
| シティボンバー | 3,991,140 | ELPEY REXICTY | 4-4 19面 |
| ソニックブーム | 357,790 | ELPEY 魔女っ子 SPLENDI | 2-3 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 419,100 | P,K,Ⅱ | 2周目 アメリカ |
| 忍 | 307,150 | ELPEY-STY | ALL |

## ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-452-5602

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'27"65 | でぶごん（他P㋟&AIM&NG.） | 4人プレイ クリア |
| アフターバーナーⅡ（スコア優先） | 322,538,240 | GMC-STI㋟ | クリア 1UP有 |
| ★アフターバーナーⅡ（ヒット優先） | ヒット 1,511 | TM (EXR) | クリア |
| A-JAX | 2,192,600 | GMC-N㋟ | 7面 3機設定 |
| ギャラガ'８８ | 1,021,010 | GMC-STI㋟ | 5-29 |
| ミスターヘリの大冒険（スコア優先） | 1,011,160 | BFM㋟ | 3機設定 |
| ミスターヘリの大冒険（マネー優先） | 21,360 | YOU 名人 (ZKS) | ノーミス クリア |
| サンダーブレード | 5,070,710 | YNF (ZAG) | ALL イージー |
| レインボーアイランド | 99,999,990＋α | BFM㋟ | 真クリア 残機×8 |
| ぶたさん（1P） | 907,209 | SST | クリア |

## ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー' | 4,396,540 | ARC-AKINA | エリア407 |
| ミスターヘリの大冒険 | 588,220 | ARC-世界史がライバル-NOA | ALL 3機設定 |
| ★R・タイプ | 2,363,100 | ARC-共通一次がライバル-NOA | ALL 鬼のカセギ |
| 忍 | | 申請者なし | つまらないのでしょうか? |
| パックマニア | 920,980 | BRV | ALL 11面設定 |
| ギャラガ'８８ | 701,290 | BRV | |
| レインボーアイランド(5000万ボーナス無) | 21,624,860 | ARC-教授がライバル-NOA | ALL S×10 C-10 |
| ラビオレプス（ノーマル） | 5,153,200 | ARC-水子がライバル-NOA | ALL ノーミス・リボン |
| ラビオレプス（エキスパート） | 8,649,800 | AIR-NEX-DYE from 郡山 | ALL ノーミサイル |
| ライフフォース（赤と青） | 10,000,000＋α | ARC-SPYKID の弟子-NOA | 赤は17-5 青は17-4 |

## ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8 ☎0542-61-9109

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オペレーションウルフ | 411,400 | 太 田 | 72.2% |
| ザ・ディープ | 113,950 | EXTEND-舞奈 | 4面 |
| パックマニア | 573,040 | 北川季美（K,K） | 11面 |
| ストリートファイター | 1,017,300 | 海野弘晃（ZZZ） | ALL |
| ゲバラ（1P） | 123,900 | EXTEND-舞奈 | 4面 |
| アフターバーナー | ヒット1,446 | 海野弘晃（ZZZ） | ALL |
| サンダーブレード | 4,427,480 | 海野弘晃（ZZZ） | ALL |
| ギャラガ'８８ | 1,334,310 | FAREWELL | ALL |
| ぶたさん | 673,240 | EXTEND-舞奈 | 1コイン CHAMP |
| ミスターヘリの大冒険 | 733,260 | 望月紀憲 | 1CALL 3機設定 |

## プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 忍 | 178,400 | DAISUKE・三輪 | 4-3 |
| ギャラガ'８８ | 660,850 | TOMIO・中崎 | 5-24 |
| パックマニア | 417,830 | MASAHIRO・倉持 | 8 |
| タイムスキャナー | 1,725,910 | TOMIO・中崎 | 3 |
| モンスターランド | 5,362,370 | MASAHIRO・倉持 | ALL ゴールド4504 |
| フラックアタック | 656,100 | TAKAHISA・鶴崎 | ALL |
| コンバットスクール | 255,110 | MASAHIRO・倉持 | 軍曹 |
| ワンダープラネット | 10,252,850 | KATSUNORI・田崎 | ALL |
| クエスター | 367,450 | TOMIO・中崎 | 18 |
| R・タイプ | 746,200 | AKIHIRO・松宮 | 11 |

## ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'８８ | 563,890 | HYP-ZAP | 5-25 |
| アフターバーナー（シティータイプ） | 60,481,230 | コマンド入力,JUN | ハードランク 4機設定 |
| ジェミニウイング | | | 今回ナシ |
| パックマニア | 291,540 | PTA | |
| ワンダープラネット | 10,266,680 | はなくそ太郎 | 全面クリア |
| ソニックブーム | 228,350 | F,I | 6面ボス |
| アウトラン（コックピット） | 4'49"84 | SP² (CKTT) | Bコース |
| R・タイプ | 1,452,900 | J.MAC | 2-3 |
| ミスターヘリの大冒険 | 294,950 | FBI | |
| 忍 | 290,830 | HYP-ZAP | |

## ウィルトークタイトー三島店　静岡
静岡県三島市一番町11-14 ☎0559-72-1194

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ゲバラ（1P） | 1,178,500 | XAM | ALL |
| ヘビーウエイトチャンプ | 2,845 | XAM | 3面 |
| フルスロットル | 1,007,500 | XAM | ALL 4'03"83 |
| レインボーアイランド | 18,035,390 | NTT | C-10 S×10 ALL |
| パックマニア | 354,530 | GMC JPS | 7面 |
| 虎への道 | 44,730 | XAM | |
| 究極タイガー | 1,522,960 | AOI.H | エリア176 |
| A-JAX | 347,800 | AOI.H | 6面 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 183,800 | XAM | 5面 |
| 忍 | 189,160 | XAM | 4面 1コイン |

## 天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41 ☎0563-56-2670

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| バトルフィールド（1P） | 1,962,600 | MAI | 1コイン 全面クリア |
| レインボーアイランド | 66,984,630 | EXI-YNM | コマンド10 |
| ジェミニウイング（2P） | 1,716,920 | MINS & M,T | ALLクリア |
| ギャラガ'８８ | 679,280 | ASG-Y,W | 1コイン |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,676,600 | DFU からヨニナナへ | 1周目 アメリカ |
| ミスターヘリの大冒険 | 438,370 | MINS | 1コイン |
| 究極タイガー | 3,454,110 | MINS | 1コイン |
| オペレーションウルフ | 482,550 | ASG-Y,W | 1コイン |
| パックマニア | 501,650 | ASG-Y,W | 10面 |
| 忍 | 322,300 | ASG-Y,W | 全面クリア |

## プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'33"58 | 両替町の常連 | |
| 究極タイガー | 1,363,840 | KOSIO-NAO | |
| テラフォース | 830,300 | CHAFF | 1コイン |
| R・タイプ | 960,100 | DLX-APEX | 1コイン 2周目6面 |
| ギャラガ'８８ | 662,410 | 田 尻 | 5-29 |
| モンスターランド | 残りゴールド 3,974 | とみたのばーか | 全面クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 447,190 | 橋本しっかり働け | 6面 |
| SRD | 1,012,390 | みわのばーか | |
| ラビオレプス | 6,307,400 | DOM-APEX | エキスパート ALL |
| | 4,817,200 | TON-APEX | ノーマル ALL |

## プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎0532-55-8611

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'28"80 | IMM㋟,DAR, ETE,UUU㋟… | 6人プレイ |
| ギャラガ'８８ | 1,252,890 | GMC-STI,（たまに役立つ） | 5-29 クリア |
| レインボーアイランド | 99,999,990＋α | BFM,（たまに役立つ） | S×9,C-8,クリア |
| ぶたさん（1P） | 693,750 | IMM, ぶたにくい（たまに役立つ） | クリア |
| 究極タイガー | 6,803,040 | UUU,（たまに役立つ） | エリア508 |
| アフターバーナーⅡ | ヒット1,102 | IMM（たまに役立つ） | クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 690,690 | N,D | クリア |
| A-JAX | 996,400 | MAD,（たまに役立つ） | 6面 |
| サンダーブレード | 3,322,820 | VRC-MSS | クリア |
| ヘビーバレル | 1,498,300 | BFM（たまに役立つ） | クリア |

## ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'８８ | 380,230 | W,L,S | 4-20 |
| 忍 | 155,470 | W,L,S | |
| ポケットギャル | 23,400 | M | |
| 究極タイガー | 771,680 | ガンシップmkⅡ | |
| ワンダープラネット | 352,400 | S | |
| アフターバーナーⅡ | ヒット1,269 | すがはらともみさん&ガンシップmkⅡ | 1CALL コマンド使用 |
| テラフォース | 903,000 | 天下むてきのやまさん | |
| パックマニア | 632,290 | LHE-TOM | 11面 |
| スーパーハングオン | 9'32"00 | M | ヨーロッパ |
| SRD | 299,510 | 亜美ちゃんの兄の LHE-TOM | 6面 |

## プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'８８ | 1,532,960 | SPREAM-FKS | ALL 残機0 |
| A-JAX | 2,285,300 | SPREAM-FKS | ALL |
| アフターバーナーⅡ（スコア優先） | 999,999,990＋α | ZZZ, SPREAM-FKS | ALL |
| アフターバーナーⅡ（ヒット優先） | ヒット 1,413 | ZZZ | ALL |
| シティボンバー | 8,031,255 | SPREAM-FKS | 6-4 時間イージー |
| ぶたさん | 743,920 | EXTEND-舞奈 | ALL |
| レインボーアイランド | 31,345,550 | SPREAM-FKS | ALL C-10,S-16 |
| 虎への道 | 397,180 | SPREAM-FKS | ALL 永パなし |
| パックマニア | 528,370 | K,K | 10面 |
| ぶたさん（2P） | ザ・デスマッチのみ | ブラック大魔王 VS ポッポ SL | ブラックの勝ち |

## 星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'８８ | 1,338,460 | K,A | 5-29 クリア ノーマル3機 |
| A-JAX | 2,287,600 | GMC-超マヌケな N,㋟ | 8面 3機 |
| ☆熱血高校ドッジボール部（1P） | 9,999,990＋α | HCM-FOX | 3周目中国で違成イージー |
| ゲバラ（1P） | 1,208,700 | GMC-STI㋟ | クリア 3機 ノーマル |
| ミスターヘリの大冒険 | 1,024,010 | BFM㋟ | クリア 3機設定 |
| ポケットギャル（1P） | 40,400 | UUU㋟ | クリア 1コイン |
| 究極タイガー | 7,647,890 | UUU㋟ | エリア240 |
| 熱血高校ドッジボール部（1P・面数優先） | 591,500 | GMC-STI㋟ 12月12日の記録 | 1周目イギリス イージー |
| 忍 | 517,930 | GMC-STI㋟ マンモス終わっとる | 5-4 隠しボーナス×13 |
| ヘビーウエイトチャンプ | 9,999 | HCM-MOLE | クリア イージー |

## ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 478,700 | Kimg-Dash | 全面クリア |
| ギャラガ'８８ | 541,120 | かせぎがあまい | 5-21 |
| 究極タイガー | 1,931,370 | CHAR | エリア215 |
| 虎への道 | 437,890 | 長瀬の使者 | 全2周クリア |
| ぶたさん（1P） | 617,380 | ぶ-RVV | 全面クリア |
| 熱血高校ドッジボール部 | 7,300,000 | HCM-FOX | 2-4 対アフリカ |
| A-JAX | | | |
| ワンダープラネット | 10,244,540 | 中川和彦 | 1コイン クリア |
| パックマニア（面数優先） | 428,600 | ボブ,パックランド | 10面 |
| パックマニア（点数優先） | 518,150 | RS | 8面 |

●ファイナルラップ（ムービング・タイプ）入荷しました。ぜひ一度プレイを。

●最近この店で「ゲバラ・シンドローム」が起こりました。ことのおこりはゲバラのハイスコア・プレートにあり。　（店員Ⓡ）

**★ゲームイン大学院(東京)**

●新参者です。これからよろしく。また，楽しい仲間がたくさんいます。興味がありましたらご来店ください。　店長より

**★ＰＣ巣鴨(東京)**

●アウトラン（a）で記録更新がでているのですがいっぱいで載せられませんでした。

●大事なキャロット日記のバックナンバーが盗まれました。おまんら許さんぜよ。

**★プレジャーキャッスル(東京)**

●新参者ですが，ヨロシクお願いします。

**★東久留米ＣＨ(東京)**

●グロブダーファンのみなさん，一度来てみてください。あとハイスコア・プレートもなかなか楽しいですよ！

**★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)**

●当店では現在大型機のハイスコア集計は中断しています。

●当姉妹店，川崎プレイシャトーが12月24

## ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | ヒット1,236 | ASKA | ALL |
| ミスターヘリの大冒険 | 442,750 | ボスが強い サギーNAM | 6面 |
| A-JAX | 1,411,500 | はまったぁ KIMKEN | 6面ボス |
| ギャラガ'88 | 679,160 | ブリバリの NAM | 2-29 クリア |
| ヘビーバレル | 1,486,100 | ブリバリの NAM | ALL |
| ソニックブーム | 435,290 | TALL-P | 10面 |
| パックマニア | 324,750 | AMM-内海和子 | 7面 |
| 特殊部隊UAG | 1,536,200 | 発狂全開 TALL-P | 1コイン ALL |
| SDI | 10,362,130 | KIMKEN | フリッキーモード ALL |
| レインボーアイランド | 20,415,990 | ジョイランド草津のDOM | |

## ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★フルスロットル | 3'36"90 | G/P 豊中-三代目 | ニトロ5発 ノーマル |
| アフターバーナー（ヒット数優先） | 1,167 | NOTE BOOK | ALL ノーマル |
| オペレーションウルフ | 236,150 | おくだ ひろゆき | 6面 イージー |
| A-JAX | 2,112,400 | G/P 豊中-三代目 | 5機 8面 ノーマル |
| 忍 | 334,780 | G/P 豊中-TAF | 5機 ALL ノーマル |
| パックマニア | 1,538,120 | A.I-BOSTON | ノーマル |
| レインボーアイランド | 25,236,450 | G/P 豊中-NTR | 旧バージョン ALL |
| 究極タイガー | 4,246,220 | G/P 豊中-NHK | 3機 2周目 イージー |
| 特殊部隊UAG | 1,398,000 | G/P 豊中-NHK | ALL ノーマル |
| 連射測定機 | 257/10sec | G/P 豊中-TAF | 素手コスリ ボタン2コ |

## アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 514,180 | 松本利也 | 5-23 |
| パックマニア | 106,930 | 江川志一 | |
| モンスターランド | 3,801,440 | 宮下進治 | 残りゴールド 2880 |
| 忍者くん | 9,999,990 | 前田和寿 | 30面 |
| 飛翔 | 455,170 | 宮本武治 | 5面 |
| ダライアス | 9,897,550 | 挟間義央 | Zゾーン ハードランク |
| 1942 | 387,350 | 吉原光一 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,416,170 | 諸星あたる | 5-29 クリア |
| ぶたさん（1P） | 677,480 | てん | ノーミス ALLクリア |
| 究極タイガー | 3,630,810 | GEK | エリア356 |
| バトルフィールド | 412,100 | いつか彼女とツーリングしたいよっさん | 4人目救助 |
| ルマン・24 | 591"1 | DRU | |
| 熱血高校ドッジボール部 | 410,300 | MIK | 2周目 アイスランド |
| 虎への道 | 4ミスクリア | SHIS | 401,50 OPTS |
| A-JAX | 33,200 | 小川範子＋工藤静香=アサオカキムコ? | 1面目でおます |
| ザ・ディープ | 11,950 | 薫 カオルです | 1面 |
| ポールポジションII | 65,850 | RYO との約束をはたした水島♡ | テストコース完走 |

## プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,000,120 | New-HART-S.C 短美 | クリア |
| A-JAX | 1,768,400 | AMEC-STO& M.K & AEG | 7面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 732,170 | RX-牧君 | クリア 3機設定 |
| アフターバーナーII（コマンド使用） | ヒット=1,251 | HART $(h't)^2-x!$ | クリア |
| ギャラガ'88 | 1,658,490 | RX-HTL 諸星あたる | クリアNo4 5-29 |
| 忍 | 537,930 | ARM-HURRICANE | クリア イージー |
| ファミリーボクシング | 全面クリア | HART-小川範子の犬&てっち21 | 新人戦5から |
| パックマニア（23面設定） | 1,467,880 | A.I-BOSTON | 5人設定 16面 |
| 究極タイガー | 2,581,150 | RX-諸星&鉄兵 | エリア240 イージー |
| ★スーパーハングオン（ライドオンタイプ） | 8'18"47 | HART-S・C 西村知美&ばいばい | 50秒設定 エキスパート |

## プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | ヒット-905機 | 古志 | ALL |
| 究極タイガー | 521,830 | フタタミタコタタアイタシタテタタルタ | タヌキ!! |
| A-JAX | 250,700 | どこかの大学生 | |
| ギャラガ'88 | 1,296,550 | 青地 | 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 657,750 | VTR | ALL 3機設定 |
| ドラゴンスピリット | 1,164,680 | 比呂美ちゃん見てる? 船本 | 1コイン クリア |
| 虎への道 | 471,810 | VTR | 全2周 1コインクリア |
| 忍 | 335,830 | ? | |
| ウエックルマン24 | タイム600.2秒 | 寺尾 | ミニスピンタイプ |
| レインボーアイランド | 24,685,160 | VTR | 1コイン 全面クリア |

## モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 4,145,950 | Sgt,Pepper | エリア422 |
| ぶたさん（1P） | 443,660 | Y,NOMOぶい! CHAMP | 1コイン ノーミスクリア |
| ジェミニウイング（1P） | 911,490 | S,S | ALL |
| ソニックブーム | 208,850 | Sgt,Pepper | |
| 忍 | 305,340 | Sgt,Pepper | 1コイン 全面クリア |
| スーパーハングオン（シットダウン） | 9'37"77 | SRI-直 4639号 | エキスパート |
| テラフォース | 630,400 | NAO | 6面 |
| ぶたさん（1P） | 894,122 | ボクわかんな〜い | 全面クリア |
| | | | |
| | | | |

## ハイテクセガ・103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,084,580 | A.I-BAD 様 | クリア |
| ギャラガ'88 | 1,367,880 | A.I-川本（やったー復活） | 5-29 クリア ランクB |
| ★パックマニア（得点優先） | 1,997,510 | A.I-BOSTON | 23面 ランクB |
| パックマニア（面数優先） | 全23面クリア | A.I-BOSTON | 23面エンド設定ノーミス |
| ベビーバレル（1P） | 1,487,600 | BIKE-T.K | クリア |
| ソニックブーム | 398,400 | スロットプロ B.B | 2-4 |
| ミスターヘリの大冒険 | 460,000 | ZAB | 6面 |
| ゲバラ（1P） | 156,000 | 岸和田のYAJI!（弟） | 5面 |
| 忍 | 407,500 | A.I-BAD くう〜ん | クリア |
| ワードナの森 | 9,999,990＋α | NC-AMA（まだまだ） | クリア |

## TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイター | 608,000 | 西本 | ALL テーブル |
| ミスターヘリの大冒険 | 409,670 | 佐藤 | ALL 3機設定 |
| サンダーブレード | 3,617,220 | 末吉 | ALL |
| ソニックブーム | 230,650 | 松村 | 6面 |
| ラビオレプス（ノーマル） | 1,705,600 | 須方 | ALL |
| A-JAX | 321,300 | おくやま | 6面 |
| ワンダープラネット | 232,470 | 森隆一 | 10面 |
| 忍 | 122,950 | IGA | 3面 |
| ギャラガ'88 | 541,210 | 須方 | 5-21 |
| テラフォース | 904,900 | 川田 | ALL |

## ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイター | 673,400 | OPEC | 全面クリア |
| レインボーアイランド | 21,007,480 | ビビンバの加藤とハゲの山村は同人物 | 全面クリア |
| ワードナの森 | 3,257,690 | STAC-XYZ | 全面クリア |
| 忍者くん | 1,005,690 | AIR | 17面 |
| ゲバラ | 154,100 | ブーンブーン | |
| ミッドナイトランディング | 671 | GUY | 全面クリア |
| 究極タイガー | 1,780,320 | 復活のマイケル宮崎 | エリア189 |
| フルスロットル | 739,750 | ROCKY-LARK | 4'31"40 |
| A-JAX | 300,400 | ROCKY-LARK | 6面 |
| オペレーションウルフ | 123,400 | KOCKY-LARK | 4面 |

## ゲームセンターパサデナ　大阪
大阪府茨木市駅前1-4-6　☎0726-25-8270

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'88 | 1,366,720 | トレイシーローズVIL | 5-29クリア |
| ぶたさん（1P） | 904,485 | SNC-X MAP | 11面 |
| サンダーブレード | 4,084,500 | ごめんな山ちゃん | ALL |
| アフターバーナーII（コマンダー） | ヒット=1,286 | MGM-SHI | ALL |
| ヘビーバレル（1P） | 1,485,600 | MGM-STAC-ぽんぶ! | ALL |
| A-JAX | 1,354,850 | STAC-たまご屋CAN | ALL |
| スーパーリーグ | 9,000,000 | STAC-ECT | |
| ★スーパーハングオン（ミニライドオン） | 2'46"88 | STAC-V（ニコニコ商事） | ビギナー |
| ソニックブーム | 216,550 | たまご | 6面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 320,000 | MGM-TOTO | ALL ノーマル |

## プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | | Rimi | ヒット1138 ALL |
| 究極タイガー | 2,055,980 | YAN | エリア215 |
| ギャラガ'88 | 1,146,310 | NJP-TUC-HAN | エンディング |
| パックマニア | 549,690 | KURO | 11面 |
| R・タイプ | 1,253,300 | YAN | 全2周 |
| ドラゴンスピリット（ニューバージョン） | 1,663,140 | TM | ALL |
| ミスターヘリの大冒険 | 391,680 | YAE | ALL ※2機設定 |
| ミスターヘリの大冒険 | 515,300 | YAN | 6面 ※2機設定 |
| レインボーアイランド | 22,197,180 | NJP-TUC-HAN | ALL C-8 |
| ラビオレプス（1P・ノーマル） | 3,739,900 | YAE | ALL ノーミサイル |

## なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ファイナルラップ | 2'30"06 | INGS-KIM | 6台プレイ 4周ラップ |
| 虎への道 | 628,080 | SAMT-KNI | ALL |
| A-JAX | 1,314,600 | LOVELY ANGEL | 6面 |
| ギャラガ'88 | 1,389,750 | RX-諸星あたる | 29面クリア No.4 |
| 忍 | 423,060 | A・I-BAD 君 | 全面クリア |
| ぶたさん（1P） | 621,658 | GAK ドールの十三 | ランク76 |
| ヘビーバレル | 1,545,800 | RX-牧君 | ALL |
| ゲバラ | 81,100 | RX-ダイナマイトクチビル | 3面 |
| 特殊部隊UAG（1P） | 1,946,600 | GAK-EBONY PRINCE | クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 745,500 | RX-牧君 | ALL ※3機設定 |

## マイコンゲームI.B&ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 熱血高校ドッジボール部 | 154,700 | POO | 5面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 577,130 | RX-牧君 | ALLクリア |
| A-JAX | 247,200 | IXY-PAL | 難度B |
| オペレーションウルフ | 201,400 | 池田高校将棋部一員 | エリア6 |
| SRD | 297,130 | RX-ゴルゴOBQ | 6面 |
| アフターバーナーII | 10,872,400 | しゅんぢ | ヒット1020 |
| ギャラガ'88 | 229,220 | AI EXP | 18面 |
| ジェミニウイング | 695,980 | RX-UFO-Z君 | 6面 |
| ザ・ディープ | 112,400 | RX-諸星&鉄兵 | 3面 |
| レインボーアイランド | 22,148,210 | Mr Kotachan | ドア×10 全面クリア |

## カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナー | ヒット=1,011 | VIP-一面 他2名 | 1コイン クリア |
| アフターバーナー | ヒット=0 | 篠原 和隆 | 1コイン クリア |
| 忍 | 297,730 | ZIP | 1コイン クリア |
| R・タイプ | 1,163,400 | VIP-大野 | 1コイン 2周クリア |
| 虎への道 | 439,010 | 熊谷 | 1コイン 2周クリア |
| ギャラガ'88 | 864,190 | VIR | 5-29 |
| ドラゴンスピリット | 1,027,420 | VIP-コスリマン（西条） | 1コイン クリア |
| モンスターランド | 残3,186 | やぶき | 1コイン クリア |
| バトルフィールド | 367,400 | VIP-コスリマン（西条） | 面数不明 |
| テラフォース | 655,300 | 梅田 他5名 | 1コイン クリア |

日オープンしました。3階建てで，すべてゲームコーナーになっています。

★ＰＣ伊勢佐木(神奈川)

●この度，雑記帳を置きましたのでみなさん書きにきてくださいね。 AGP-TAK

★ＰＣ長岡(新潟)

●「EXE（エグゼ）」Vol.2がよーやくでてました！　やっぱり100円(だれかイラストかいてくれ〜のＮＡＳＫＡ-Zin)！

★ゲームプラザ・ニュー日の出(長野)

●やベー「挑戦者現わる！」だよー。しかし，「私は負けない!!（某マージャンゲーム風に)」だがこの時期にR-TYPEに燃えると……。やべえ郡山の人が僕を一浪させようとしているよ。

（ARC－ライバルがいっぱい－NOA）

★ＰＣ豊橋(愛知)

●先月お伝えした，イシターの復活ですがファイナルラップ入荷と同時になくなってしまいました。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●アフターバーナーIIのコマンドについては当店において発表しております。

★ＢＣ京都(京都)

## ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 2,376,570 | NJP-STAC-SET! | 10面ボス |
| 虎への道 | 523,010 | NJP-TUC-OVER-FLLOW | 全2周クリア |
| 忍 | 269,260 | 恐怖踏むとさけびだす星矢の看板OMA | ALL |
| ＳＲＤ | 617,450 | やめてお父ちゃんOVER-FLLOW | ENDあり ALL1C |
| Ａ－ＪＡＸ | 939,500 | A-JAX5面は少年隊のしらべOMA | 7面ボス |
| フルスロットル | 3'53"69 | ピンクのモーツアルト BEFAX♡ | NOクラッシュクリア A |
| オペレーションウルフ | 197,800 | NJP-TUC-ZIA もうたのまん | 4面＋目的 |
| ストリートファイター（テーブルタイプ） | 427,500 | トレイシーローズ TUC-BEFAX | サガット |
| ザ・ディープ（１Ｐ） | 98,350 | TUC-鼻ブリッツ いやんばかんOMA | 4面 |
| タイムギャル | 1,228,500 | 午後の国の Zunちゃん & OMA | ノーミス ALL |

## ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| オペレーションウルフ | 126,950 | NKOS 中尾 仁 | 4面 |
| 究極タイガー | 1,148,690 | MINA-C.T | A-139 |
| ギャラガ'８８ | 1,300,580 | MINA-S.O | 5-29 残3 |
| レインボーアイランド | 22,984,960 | TOM | ALL 2ミス |
| 特殊部隊ＵＡＧ | 1,447,700 | MINA 奥田正次 | ALL ノーミス |
| ＳＲＤ | 232,700 | フォゾン一刻 DAP | 6面 |
| フリーキック | 102,980 | MINA-奥田正次 | 11面 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII（デラックス） | 273,597,340 | QP-3 | ALL ヒット1123 |
| アウトラン（ＳＤ） | 4'36"93 | RUN | ↗↘↘↘ イージー |
| ギャラガ'８８ | 1,315,480 | マザコンペカリン | 4-29 残機3 |
| パックマニア | 727,890 | 渡辺美里 PSZ | 11面 |
| ドラゴンスピリット（ニューバージョン） | 1,179,590 | RUN | Bランク3機 ALL設定 |
| 究極タイガー | 1,799,190 | RUN | エリア189 |
| 忍 | 370,040 | いじけた問題 | ALL |
| ぶたさん | 655,680 | MAX | |
| 熱血高校ドッジボール部 | 1,743,100 | 特0のレベルはおちた | 2周目 アメリカ |
| ワンダープラネット | 10,305,460 | MAX | ALL |

## ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 究極タイガー | 2,988,630 | NJP-SUR-KENII | エリア315 |
| 特殊部隊ＵＡＧ | 1,527,700 | NJP-SUR-KENII | ALLクリア |
| 虎への道 | 384,910 | ZAM.2号 | 2周クリア |
| レインボーアイランド | 20,263,900 | NJP-TUC-JAN | ALL C-8 S×7 |
| フルスロットル | 4'08"46 | NJP-SUR-LEE | 全面クリア |
| ＳＲＤ | 1,301,600 | INFINITE-S.I | 3周目1面 |
| オペレーションウルフ | 475,050 | AKO-IN-MAC | 2周目4面 ヒット72.5% |
| Ａ－ＪＡＸ | 887,700 | NJP-SUR-LEEII | 6面 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 255,200 | NJP-SUR-Y.T | 4面 |
| パックマニア | 371,200 | GET-たろすけ，MEI | 7面 |

## 高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII（ダブルクレイドル） | 24,979,980 | H.U | 隠しコマンド使用 ALL |
| アフターバーナーII（ヒット数） | 622 | H.U | 18面 |
| レインボーアイランド | 13,492,700 | 長田和也 | ALL S-4 C-1 |
| Ｒ・タイプ | 1,032,800 | T.K | ノーマル設定 2周目6面 |
| 特殊部隊ＵＡＧ（１Ｐ） | 1,643,300 | 長田和也 | ALL |
| フルスロットル | 1,085,480 | H.U | 3'56"71 |
| テラフォース | 521,800 | YAMA··· | 6面 |
| ダブルドラゴン（２Ｐ） | 111,580 | YAMA-CCB | ALL |
| 沙羅曼蛇（２Ｐ） | 5,569,000 | YAMA··· | 7周目6面 2コイン |
| スペースハリアー | 29,016,530 | YAMA··· | ALL |

## サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ミスターヘリの大冒険 | 427,770 | 日本ドツボ協会（JDA） | 6面前半 ※3機設定 |
| ギャラガ'８８ | 1,309,020 | G.M.C.RIZ | ALL |
| ソニックブーム | 309,440 | ねもちゃん | 2周目2面 |
| ヘビーバレル | 1,506,100 | ねもちゃん | ALL |
| Ａ－ＪＡＸ | 1,042,200 | G.M.C.DURAN | 7面 |
| 究極タイガー | 3,751,780 | G.M.C.CTR | エリア200 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 264,700 | ねもちゃん | 6面 |
| ぶたさん | 591,140 | 吉村さん | CHAMP |
| シティボンバー | 715,035 | Y.T | 5面 |
| 虎への道 | 205,660 | AAA | 2周目2面 |

## ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アフターバーナーII | 999,999,990 | ROI. | ヒット1068 |
| 究極タイガー | 3,437,200 | GMC.DURAN | エリア334 |
| ミスターヘリの大冒険 | 449,740 | BUI. | 6面 |
| ギャラガ'８８ | 1,327,810 | BUI. | 5-29 ALL |
| パックマニア | 676,450 | BIG | 11面 |
| ゲバラ（１Ｐ） | 129,400 | GMC. DURAN | 4面 |
| 忍 | 244,610 | AMI. | 5面 1コイン |
| シティボンバー | 2,112,360 | Y.KON | 14面 |
| レインボーアイランド | 22,435,930 | BUI. | ALL |
| ＳＲＤ | 3,387,550 | GMC.DURAN | 6周目の5面 |

## モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ☆究極タイガー | 10,000,000＋α | GMC CROSS GMC N·K | 5-1 残11 5-1 残26 |
| パックマニア | 1,766,120 | GMC HSA | 20面 |
| ストリートファイター（テーブル） | 714,500 | Y·MAC | タイクリア |
| ラビリンスランナー | 526,000 | GMC EPT·B·J | レフトコースクリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 472,860 | GMC N·K | ALL |
| ★ソニックブーム | 792,220 | GMC N·K | 4-3 ノーエブリ |
| ギャラガ'８８ | 1,374,140 | JNR | 5-29 クリア |
| Ａ－ＪＡＸ | 2,115,400 | GMC MIG | ALL |
| アフターバーナーII | 1,243 | GMC E·A | ALL |
| アウトラン（デュアルウェイ） | 4'35"65 | GMC N·K | ランク イージー |

## ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイター | 680,300 | 永田 哲也 | 季まで |
| ギャラガ'８８ | 489,730 | 永田 哲也 | 5-23 |
| ミスターヘリの大冒険 | 491,720 | 古野 裕志 | 6面 |
| Ａ－ＪＡＸ | 844,700 | 中原 勇夫 | 7面 |
| 忍 | 349,030 | 片山 道久 | 全面クリア |
| スーパーハングオン | 40,429,880 | 山下 邦人 | 5'07"47 ジュニア-C |
| スーパーハングオン | 37,435,320 | 桑原 秀明 | 2'56"25 ビギナーC |
| アルゴスの戦士 | 1,306,160 | 田中 一路 | 16面 20円 1ゲーム |
| ストリートファイター | 476,400 | 長刀 勝 | タイの サガット |
| ジェミニウイング（２Ｐ） | 1,951,600 | 中島 良一 川原 堅司 | 2P,楽勝! 全面クリア |

## ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| テラフォース | 335,400 | 山口 隆嗣 | 8面 |
| ヘビーバレル（１Ｐ） | 134,900 | 中原 勇夫 | 4面 |
| シティボンバー | 601,020 | 永田 哲也 | 5面 |
| ミスターヘリの大冒険 | 274,820 | 中島 和央 | 5面 |
| バトルフィールド（１Ｐ） | 274,400 | 永田 哲也 | 3人救出 |
| ワンダープラネット | 10,255,750 | 田崎 真也 | 全面クリア |
| 魔獣の王国（１Ｐ） | 275,000 | 中原 勇夫 | 12面 |
| キック&ラン（１Ｐ） | ポイント31 | 土井一弘 | 全勝 |
| パックマニア | 261,630 | 黒岩 和則 | 7面 |
| スーパーハングオン（ミニライドオン） | 7'38"71 | 代表 DON 徳久 | シニア アメリカ |

## プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'８８ | 555,930 | FX | 1コイン 5-21 |
| オペレーションウルフ | 138,850 | 武富信一 | 4面目 ヒット43% |
| ミスターヘリの大冒険 | 452,340 | 稀翔帝 | 1C 設定3 クリア |
| ゲバラ | 151,700 | Mr.かもしだ | 5面 |
| アフターバーナーII | 39,026,170 | 安田愛美 | 1コインクリア ヒット766 |
| パックマニア | 409,920 | FX | 7面 |
| レインボーアイランド | 6,285,700 | FX | 36面 |
| ザ・ディープ | 93,000 | 桟 大輔 | 4面 |
| 究極タイガー | 1,926,660 | CPM | 1コイン エリア211 |
| ドラゴンスピリット | 914,420 | JOJO 山内 | 1コイン クリア |

## 分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ギャラガ'８８ | 1,247,120 | HCR-王者 Pochi | 4-29 |
| 究極タイガー | 1,732,020 | AAAAAA | エリア212 |
| シティボンバー | 2,290,900 | nmc | 19面 |
| レインボーアイランド | 8,682,340 | nmc | ALL |
| パックマニア | 353,010 | HCR-王者 Pochi | 7面 |
| ザ・ディープ | 8,300 | ドクトル-G | イージー |
| 熱血高校ドッジボール部（１Ｐ） | 147,900 | HCR-王者 Pochi | アメリカで死亡 |
| テラフォース | 857,000 | YOS (not pochi) | ALL |
| ＳＲＤ | 480,680 | α!!-61310 | イージー |
| バトルフィールド（１Ｐ） | 229,000 | 松永真一郎 | イージー |

## 神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サンダーブレード | 5,224,830 | MGF-NJP 渕野 | 全面クリア これが限界だ |
| ギャラガ'８８ | 1,632,310 | MGF-NJP NYA | 1コイン 5-29クリア |
| ミスターヘリの大冒険 | 485,050 | MGF-NJP NYA | 3機 6面のボス |
| シティボンバー | 8,133,345 | MGF-NJP 渕野 | 1コイン 6周目3面 |
| 忍 | 380,410 | MGF-NJP 渕野 | 3人設定 全面クリア |
| 究極タイガー | 6,084,840 | MELT-TAN | エリア598 |
| 虎への道 | 354,630 | TAYO | 全2周クリア |
| テラフォース | 942,300 | MGF-NJP ZIN | ノーミス 全面クリア |
| ラビオレプス（エキスパート） | 10,252,800 | MGF-NJP NYA | ノーミサイル リボン付 |
| ラビオレプス（ノーマル） | 4,702,400 | MGF-NJP TARAKO | ノーミサイル リボン付 |

## ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Ａ－ＪＡＸ | 1,205,600 | LINNA F. P1 | ALLクリア |
| 忍 | 343,990 | LINNA F. P1 | ALLクリア |
| ギャラガ'８８ | 663,430 | Y.N | 5-25 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 278,800 | 1031 GOD | USA |
| バトランティス | 374,840 | じょしちょあー | 17面 |
| ジェミニウイング（１Ｐ） | 1,583,630 | M.M | ALLクリア |
| ジェミニウイング（２Ｐ） | 2,361,450 | M.M & T.J SHINGH | ALLクリア |
| パックマニア | 354,710 | じょしちょあー | 6面 ALLクリア |
| ブラックドラゴン | 2,602,550 | やすじいー | ALLクリア |
| アフターバーナーII | 67,246,530 | NO9 | ヒット1010 |

●キャロット神社1月10日開門。合格祈願絵馬受付中(無料)。

**★なんばＣＩＴＹビッグキャロット(大阪)**

●ファイナルラップ6台入荷しています。

**★ゲームプラザとよなか(大阪)**

●当店ではハイスコアをだされたお客様はポラロイドカメラにて撮影，お名前といっしょに店内に3か月掲示しております。また，当店内には，ハドソンの「シュウォッチ」にT.T.18用のコンパネを取り付けまして無料で自分の連射スピードがわかるコーナーなど小さいながらも十分楽しんでいただける店を目指しております。　(店長)

**★サクセス香椎(福岡)**

●サクセス香椎店3Fにサクセスクラブというビリヤード場がいよいよオープン。

**★モンキーハウス本館(福岡)**

●つい先日，GMC大牟田支部のプレイヤーが来店，新製品の多さに大感激していました。ちなみに当店は新製品の95%は入荷しております。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

# 誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

## NEC

**Q** 〝PC-6601SR〟には，好きな番組を自動的に呼びだせる番組予約機能（バッテリーバックアップタイマ）というのが内蔵されていますが，この機能は〝PC-6601SR〟を家庭用カラーテレビに接続したときでも使えますか？

〔山形市・**白田利晴18才**〕

**A** 〝PC-6601SR〟が番組予約機能を実行できるのは，専用テレビの〝PC-TV151〟を接続したときだけです。

〝PC-TV151〟には普通のテレビには装備されていないパソコンとのインターフェースが内蔵されているのです。このインターフェースはパソコンと通信をするためのものと，もうひとつパソコンの画面をスーパーインポーズさせるためのものをまとめたものです。

このインターフェースでパソコンからチャンネルの指定や音量の調節などのいわゆるリモコンの役割りと同様のことを行なえるようになっているのです。

〔回答者：**Mr.66**〕

**Q** 〝PC-6601SR〟で映像をビデオ出力にするには，どのようにすればよいのですか。また，必要なものがあれば教えてください。

〔北海道札幌市・**川野康一14才**〕

**A** 〝PC-6044SR〟(カラーテレビ・アダプタ価格7,000円)を用意してください。

このアダプタはRF出力(家庭用テレビのVHFアンテナ端子に接続する信号)とビデオ出力が得られるものです。

なお，アンテナ・ケーブルとビデオ・ケーブルが添付されていますので，他に必要なものはとくにありません。

〔回答者：**Mr.66**〕

**Q** 〝PC-6001mkIISR〟で，〝PH-KD201〟というモニタは使えますか？また，使えるとしたら，接続ケーブルは，どういうものを使えばよいのですか？一応RGB出力用のケーブルは持っています。

〔東京都杉並区・**小川修平13才**〕

**A** だいじょうぶです。〝PC-KD201〟はRGBH入力の16色対応（黒と透明は同じ黒にしか見えないのでカタログ等では15色といっています）のカラー・ディスプレイです。

〝PC-6001mkIISR〟の出力もRGBH方式の16色出力ですから接続に関しては問題ありません。

使用するケーブルはRGBH対応の〝PC-60M91〟(形は〝PC-8091〟と同じですがケーブルの色が灰色で〝PC-60M91〟と書かれたラベルが巻いてあります）が添付されていますのでそのまま使用できます。

さて，ひとつ気になることは解像度の点です。〝PC-6001mkIISR〟は80文字×25行の2,000文字表示ができますが，このモードのときはやや見にくくなると思います。そのことだけ頭において検討してみてください。

〔回答者：**Mr.66**〕

**Q** 最近〝88FA/MA〟が発売されましたが，〝PC-KD863S〟のスピーカ以外に，ラジカセなどからステレオ・サウンドを楽しむことはできますか？

〔静岡県沼津市・**荻野　栄12才**〕

**A** 〝PC-8801FA/MA/サウンドボードII〟のステレオ・サウンドは，〝PC-KD863S〟で楽しむ他，〝FA/MA/サウンドボードII〟の出力端子からラジカセやステレオ・アンプをとおして，スピーカに出力して楽しむことも可能です。

〔回答者：**ぶにゃん!**〕

**Q** 僕は，ディスプレイの〝PC-KD854〟を持っています。このディスプレイに〝PC-KD863S〟のようにスピーカを取り付けることはできないでしょうか？

〔神奈川県川崎市・**岡本昌治14才**〕

**A** 今度新しく発売された，ディスプレイ〝PC-KD863S〟は，〝PC-8801MA/FA〟や〝PC-88VA/PC-8801FH/MH〟に，『サウンド・ボードII』を付けたときに，FM音源のステレオ・サウンドをディスプレイのスピーカからだせるようになっております。

このスピーカは，〝PC-KD863S〟に添付の物で，別売はしておりませんので，スピーカだけを購入することはできません。

しかし，『サウンドボードII』〝PC-8801-23〟の出力にラジカセやステレオ・アンプをとおして市販のスピーカに出力することはできます。

〔回答者：**雄太郎**〕

**Q** 〝PC-8801FH〟にプリンタの〝PC-PR101TL〟を取り付けて，ハードコピーを取ることはできますか？

〔岡山市・**大林和郎13才**〕

**A** 〝PC-8801FH〟と〝PC-PR101TL〟の組合せで，画面のハードコピーを取ることは可能です。

〝PC-8801mkIISR〟以降の機種では，N88-BASICのシステム・ディスクの中に，〝PC-PR406〟系を〝201/101〟系プリンタで画面ハードコピーを取るための，ユーティリティが含まれておりますので，このユーティリティをロードしてからハードコピーを取るとカラーで画面のハードコピーができます。

ただし，〝PC-8801FH/MH〟以降の機種では，〝PC-PR101/201TL〟に，『カラーコピー・ボード』をのせてハードコピー（『カラーコピーボード』を使用しての）はできません。

〔回答者：**雄太郎**〕

**Q** 〝PC-8801MH〟を持っているのですが，このパソコンに使用できるプリンタで一番多くの色数を表示できるものは最高何色までだせますか？

〔栃木県足利市・**小林祐司13才**〕

**A** PCシリーズのカラー・プリンタでは，熱転写式，ドット・マトリックス式ともに，8色カラーまでしか表現できません。

そのほかに，〝PC-PR801〟『イメージ・カ

ラー・プリンタ』(価格490,000円),〝PC-VC101〟『ビデオコピー』(価格198,000円),等があります。

〝PC-PR801〟では,26万色表示が可能ですが,イメージ・プリンタですので,通常のANK文字のキャラクターや,漢字のフォントは持っていません。また,通常の画面ハードコピー等では,プリンタに出力できません。〝PC-VC101〟は,デジタルRGB,アナログRGB,ビデオ入力端子を持っておりますので,ビデオ(静止画)やパソコンの画面を簡単に高解像度,多階調のフルカラーでコピーが取れます。

〔回答者:**雄太郎**〕

**Q** 〝PC-8801mkⅡFR〟と〝FH〟を使ってパソコン通信をしたいのですが,どのような物を用意して,どのようにすればいいのですか?

〔千葉県印旛郡・**佐藤宏太13才**〕

**A** まず電話回線を使わないで通信を行なう場合はRS-232Cリバース・ケーブル〝PC-CA602〟のみ用意してパソコン本体裏面のRS-232C端子同士を接続しておけば,ターミナル・モード,あるいはベーシック・モードのOPEN〝COM:(パラメータ)〟AS#1等でデータの受け渡しは可能です。

一般の電話回線を使った場合も基本的にはRS-232Cで直結したときと同じですが,こちらは電話の信号をデジタル信号に変換したり,その逆を行なうためのモデムが必要で,電話をかけられる側を着信モードにしておく必要があります。

〔回答者:**雄太郎**〕

**Q** 〝PC-8801FH〟にバスマウスを接続しているのですが,使いかたがよくわからないのです。教えてください。

〔山口市・**笹川博史15才**〕

**A** バスマウスは本体からストローブ信号をだしてタイミングを取りながらでないとデータを取りだすことはできません。従ってBASICではお使いになれませんのでバスマウスはアプリケーション・ソフトでのみのご使用となります。

アプリケーション・ソフトにつきましては,NECより『PC-8800シリーズアプリケーション情報10月号』が発行されていますので,お近くのNECマイコンショップでお求めください。

〔回答者:**けんちゃん**〕

**Q** 〝PC-9801M2〟の文字表示を,起動時から80字×25行(通常は40字×20行)にできないでしょうか?

〔鳥取市・**山本耕治16才**〕

**A** 〝PC-9801M2〟の工場出荷時の設定では,文字表示は40字×20行になっています。これを変えるには,本体裏側下部にあるディップ・スイッチSW2の3番と4番のスイッチを,ON側に設定する必要があります。こうすれば,起動時から文字表示は80字×25行となります。

〔回答者:**ムーミン**〕

**Q** 『PC-9800シリーズ』にFM音源ボードを付けようと思いますが,機能と価格について教えてください。

〔大阪市・**滝沢克彦**〕

**A** 『サウンドボード』〝PC-9801-26K〟を取り付けることにより,6重和音,8オクターブの音域による音楽演奏が可能になります。

サウンド発生部にFM(Frequency Moduration)音源方式のLSIを使用していますので,ダイナミックでクリアな音の発生が可能です。

また,外部オーディオ機器用の出力端子が用意されています。

外部オーディオ機器に接続することにより,FM音源の持つ素晴らしい音質を引きだすことができます。

音色に対しては,82の基本音色が用意されており,音色番号を指定するだけで,リアルな音色による演奏ができます。もちろん,独自の音色作りも可能です。

その他にも,ビブラート,トレモロなどの効果音や絵を描きながら演奏を行なうバックグラウンド演奏,MSX仕様のジョイスティック・コネクタなどの機能が用意されています。

また,プログラミング言語としまして,サウンド拡張命令処理部が,サウンドボード上のROMに格納されており,N88-BASIC(86)言語レベルでの音楽演奏が可能です。

最後に〝PC-9801-26K〟の価格は25,000円となっております。

〔回答者:**へそ**〕

**Q** 初期型〝PC-9801〟にデータレコーダ〝PC-DR311〟やディスプレイ〝PC-KZ201〟は使用できますか?また,使用できるNEC純正のディスク・ユニットにはどんなものがありますか?

〔静岡県浜松市・**おれは9813才**〕

**A** まずデータ・レコーダ〝PC-DR311〟は使用可能です。接続する場合は『CMTインターフェース・ボード』〝PC-9801-13〟(価格15,000円 CMT用ケーブル添付)が必要になります。

つぎにディスプレイ〝PC-KD201〟を『PC-9800シリーズ』で使用する場合には,テキスト画面での漢字の取り扱いができません。なお,接続するために『カラー・ディスプレイ用ケーブル』〝PC-8091K〟(価格1,860円)が必要になります。

最後にNEC純正のディスク・ユニットは**第1表**を参考にしてください。

〔回答者:**ドツボ**〕

## セガ

**Q** 〝SC-3000〟のレベルⅢベーシックで,ブロックくずしを作っているのですが,玉がブロックに当たっても通りぬけて行きます。

通りぬけないようにするにはどうすればいいのですか?

〔東京都中央区・**藤本 総12才**〕

**A** ブロックに当てるようにボールを動かすことはできたようですね。では,ブロックに当たったボールをはね返らせるには,ボールの進む先に何があるか調べながら進むようにすればよいのです。

この場合,VPOKE文とVPEEK文で作らなければなりません。プログラム(**リスト1**)を参考にして作ってください。

VPOKE文はテレビ画面に文字や図を書

**《第1表》 PC-9801で使用できるディスク・ドライブ**

**(87年12月現在)**

**■フロッピーディスク・ユニット**

| 型名 | 特徴 | サイズ | ドライブ数 | 標準価格 |
|---|---|---|---|---|
| PC-9831-UW1 | 640Kバイトタイプ | 3.5インチ | 1 | 8,800円 |
| PC-9831-VW2 | 640K/1Mバイト両用タイプ | 3.5インチ | 2 | 120,000円 |
| PC-9831-MF2 | 64K/1Mバイト両用タイプ | 5インチ | 2 | 145,000円 |
| PC-9881N | 1Mバイトタイプ | 8インチ | 2 | 270,000円 |

※いずれも1ユニット目/2ユニット目兼用

**■固定ディスク**

| 型 名 | 特 徴 | 標準価格 |
|---|---|---|
| PC-98H51L | 1ユニット目,容量20Mバイト | 218,000円 |
| PC-98H52L | 2ユニット目,容量20Mバイト | 218,000円 |
| PC-98H53L | 1ユニット目,容量40Mバイト | 358,000円 |
| PC-98H54L | 2ユニット目,容量40Mバイト | 358,000円 |

※初期PC-9801に接続する場合には,固定ディスク・インターフェースボードPC-9801-27(標準価格20,000円)が必要。
※初期PC-9801においては固定ディスクからの起動はできません。

《リスト１》VPOKE:VPEEKを使ったプログラム

```
10 CLS:REM--- ﾌﾞﾛｯｸ ｦ ｶｸ ----
20 VX=18:VY=20:B=15362:X=1:Y=40
30 HS=18:K=1:S=-1
40 FOR N=0 TO 151:PRINT"▦";:NEXT
50 REM--- ﾗｹｯﾄ ｦ ｳｺﾞｶｽ ---
60 CURSOR VX+V,VY:PRINT"■■"
70 Z$=INKEY$
80 IF Z$=CHR$(28) THEN V=1
90 IF Z$=CHR$(29) THEN V=-1
100 IF Z$="" THEN 140
110 CURSOR VX-V,VY:PRINT"  "
120 VX=VX+V:IF VX<1 OR VX>34 THEN VX=V
X-V
130 GOTO 140
140 REM--- ﾎﾞｰﾙ ｦ ｳｺﾞｶｽ ----
150 VPOKE B+VK+Y*HS,236
160 VPOKE B+VK+Y*HS,32
170 HS=HS+S:VK=VK+K
180 VP=VPEEK (B+VK+Y*HS)
190 IF HS<1 OR HS>20 THEN S=S*-1
200 IF VK<1 OR VK>35 THEN K=K*-1
210 IF VP=144 THEN BEEP:GOTO 240
220 IF VP=229 THEN BEEP:GOTO 240
230 GOTO 60
240 S=S*-1:K=K*1
250 GOTO 60
```

き込む命令ですからボールを表示するのに使います。VPEEK文は画面に書き込まれたものを読み取る命令ですからボールの前方に何があるかを調べるのに使います。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

**Q** “SG1000II”＋“SK1100”でゲームを作っているのですが，SKにカセット・レコーダをつなぎ，テープにセーブできますか？

もしできるのなら，カセット差し込み口にBASICを差していなくてもできますか？

〔宮城県名取市・**セガ吉16才**〕

**A** “SG-1000”にベーシック・カートリッジを差し，“SK1100”にカセット・テープ・レコーダをつなげれば，ベーシックで作ったプログラムを記録できます。ためしてください。

テープに記録するには，ベーシックのSAVE命令を使います。また，テープのプログラムを使うときはLOAD命令を使いますので，“SG-1000”にベーシック・カートリッジが差してないとだめです。なお，カートリッジのゲームをテープに記録することはできません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

**Q** “セガマークIII”のジョイパッドは“マスターシステム”でも使えますか？

できれば，“マスターシステム”のコントロール端子についてくわしく説明してください。

〔岡崎市・**田中　卓21才**〕

**A** “マスターシステム”で“マークIII”のジョイパッドを使うことができます。

“マスターシステム”のコントロール端子は向かって左の上段が１番，下段の右端が９番ピンです。

１，上
２，下
３，左
４，右
５，空き
６，左ボタン
７，空き
８，コモン
９，右ボタン

他社のジョイスティックとは，信号ラインがちがう場合がありますので，それぞれのジョイスティックの信号ラインの資料を取り寄せて確認してからでないと使わないほうがよいでしょう。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

**Q** レベルIII BASICのSOUND文で音楽を作ったのですが，音の長さがうまく調節できません。8分音符はこれくらいといった目安となる長さがあれば教えてください。

〔東京都府中市・**志水照匡17才**〕

**A** 音符には決まった時間の長さはありません。曲のテンポが速いか遅いかで音符の時間の長さが決まります。

楽譜にはテンポ記号として♩＝80や♩＝120などと書いてあります。これは，１分間に４分音符を80回や120回演奏することを現しています。試しに自分の脈拍を計ってみてください。たぶん70回ぐらいでしょう。もし72回打ったとしますと，あなたの脈拍のテンポは♩＝72と表せます。その速さの曲でしたら少し遅く感じると思います。では♩＝120にしたと考えてみましょう。1分間120回ということは，１秒に4分音符が２回ですから，４分音符の長さは0.5秒になります。４分音符の長さが決まったらコンピュータの時間を調べてみましょう。“SC-3000”の場合FOR T＝０ TO 200で約１秒です。実際は少し速いのですが割り切れるように200にしてあります。音符はすべて倍の長さになっていますので，FOR文の値を４分音符では100，８分音符では50，16分音符では25にすれば良いでしょう。２分音符では200になります。

これを基準にして，まずテンポを決めてから音符の長さを割りだしてください。音楽は感性のものですから，自分の好きなテンポを決めて演奏してください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

**Q** “マスターシステム”に“SK-1100”はつなげられますか。

また，“マークIII”専用のゲーム・カセットを使うことはできますか？

〔福岡県北九州市・**日溝充彦13才**〕

**A** “マスターシステム”はTVゲーム専用として開発されたので，“SK-1100”キーボードは接続できません。

そのかわり，FM音源や連射機能，さらに３D-ユニットを内蔵しております。ソフトは，今まで発売されたセガのゲームソフトをほとんど使えます。

「セガマークIII専用」と表示されたゲームソフトも使えますのでぜひご利用ください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

**Q** “セガマークIII”の背面にあるDIN８ピンは何に使うものですか？この端子の内容をくわしく教えてください。

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

**A** DIN８ピンは，ビデオ映像出力のためのものです。もし，お使いになっているテレビにビデオ入力端子があれば，別売り『セガ・ディンプラグコード』を使ってビデオ・チャンネルでゲームができます。

この配列は下記を参考にしてください

ピン配列

| | ピン番号 | 信号 |
|---|---|---|
| １， | 7 | Ccync(同期) |
| ２， | 3 | 映像 |
| ３， | 5 | G(緑色) |
| ４， | 2 | GND(グラウンド) |
| ５， | 4 | Vcc(＋５V) |
| ６， | 1 | 音声 |
| ７， | 6 | R(赤色) |
| ８， | 8 | B(青色)(中央ピン) |

〔回答者：**セガ三千夫**〕

## 松下

**Q** 先日，“FS-A１”のテレビとパソコンをつなぐケーブルが切れてしまいました。

このケーブルはどうしたら入手できますか？

また，値段はいくらぐらいですか？

〔京都市・**谷口龍一13才**〕

**A** 市販されているビデオ映像・音声ケーブルでも接続していただけます。

また，“FS-A１”付属のビデオ映像・音声ケーブルは品番“DFJP00Z39Z”(価格640円)です。ナショナルショップ店で相談してみてください。

なお，テレビとパソコンをビデオ信号で接続するリール式の『コード・ケーブル延長アダプタ』“FS-CR１”(約３メートル)も新発売しておりますのでご利用ください。

〔回答者：**BULUMA**〕

**Q** 僕は“FS-5000F２”を持っているのですが，本体背面の専用拡張スロットを使うボードにはどのようなものがありますか？

〔神奈川県川崎市・**大坪朗生**〕

**A** “FS-5000F２”の専用拡張スロットには，つぎの二つがあります。

1)『通信用RS-232Cボード』“FS-BL8232”(価格19,800円)。

2)『組み立て基板用のユニバーサルボード』“FS-BU9101”(価格7,000円)

〔回答者：**BULUMA**〕

Q パナソニックの『A１ディスク』は，MSX１のパソコンでも使えますか？

もし，使えるなら，接続の方法を教えてください。

〔群馬県邑楽郡・**長谷川和之13才**〕

A 3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ〝FS-FD１A″（価格39,800円）は，RAM16KB以上のMSX／MSX２パソコンでご使用できます。ただし，MSX-DOSを使用する場合は，RAM64KB以上必要です。

インターフェースとドライブが一体になっていますので，接続はインターフェースをパソコン本体のスロットに差し込むだけです。

〔回答者：BULUMA〕

Q 〝FS-A１″で使用できるマウスを教えてください。

また，そのマウスはどこに接続すればいいのですか？

〔鳥取県気高郡・**池田大輔13才**〕

A MSX用マウス〝FS-JM１″（価格7,800円）が使えます。このマウスは，ジョイスティック・ポートに接続して使います。

〔回答者：BULUMA〕

Q MSX用通信モデム『A１ネット』でパソコン通信をはじめようと思っているのですが，カートリッジ・スロットが一つでも使用できますか？

また，どのようなネットワークにアクセスできるのでしょうか？

〔愛知県豊橋市・**田中照彦15才**〕

A 『MSX用通信モデム・カートリッジ』〝FS-CM820″（価格29,800円）は，RAM32KB以上のMSXまたはMSX２パソコンのカートリッジ・スロットに挿入して電話回線により各種のパソコン通信を行なうモデム・カートリッジです。カートリッジ・スロットは一つでも通信可能です。

MSXを端末としているネットワークならアクセスできますが，通信速度は300ボー全二重，1200ボー半二重の２とおりのもののみです。また，通信中は電話回線は話し中になります。

〔回答者：BULUMA〕

Q 〝パナ・アミューズメントカートリッジ（S-RAM）″はまったくセーブ機能のないゲームソフトに使えますか？

〔新潟市・**駒田清弥16才**〕

A 残念ながら「パナアミューズメントカートリッジ対応」と書いてあるソフトのみ対応しています。従って，それ以外のソフトには使用することはできません。

〔回答者：BULUMA〕

## ソニー

Q 僕は〝HB-F１″を持っています。今度パソコン通信をはじめたいと思っていますが，どのようなものが必要ですか？

〔和歌山県日高郡・**武内和樹14才**〕

A **第２表**にパソコン通信に必要なものをまとめておきましたので参考にしてください。とりあえずパソコン通信をはじめるには①のシステムでMSX-NETなどにアクセスするなどがいいと思います。もし漢字でのパソコン通信をしたい場合は，MSX-WRITEを買い増しされるといいでしょう。

〔回答者：HIT BITのつるちゃん〕

Q HB-F１XDに接続できるディスプレイにはどのようなものがありますか？4,050文字対応でなければいけないのですか？

〔広島市・**斎藤純平13才**〕

A ビデオ，RGB，RFのどれかの入力があれば，どのディスプレイにでも接続できます。ただし，RGBは21ピン端子対応なので注意してください。

〔回答者：HIT BITちゃん〕

Q 〝HB-F１″でSET PASSWORD〝○○○″として他人に使えないようにしていましたが，パスワードを入力するのがめんどうになり，パスワード入力を消そうと電池をぬくなど，いろいろやってみたのですが，元にもどりません。どうすればいいのですか？

〔群馬県前橋市・**奥　智司15才**〕

A SET PASSWORD命令の消しかたは，SET TITLE，SET PROMPTを実行させると解除されます。

〔回答者：HIT BITのつるちゃん〕

Q MSX用パソコン通信カートリッジ〝HBI-1200″と〝HBI-300″の性能のちがいについて教えてください。

〔神奈川県横須賀市・**嘉出智己**〕

A 〝HBI-300″と〝HBI-1200″の性能のちがいを**第３表**にまとめました。参考にしてください。

〔回答者：HIT BITのつるちゃん〕

## カシオ

Q 〝FX-840P″でオリジナルのキャラクターを作るには，どのようなプログラムを組んだら良いのでしょうか？

〔静岡県浜松市・**City Boys 16才**〕

A オリジナルのキャラクターを作るにはDEFCHR$を使います。書式はDEFCHR$(225)＝〝文字式″です。

文字式は長さが10バイトで，16進数で表記します。たとえば，〝⧗″というキャラクターを表示させるのには，以下のようなプログラムでできます。

```
10 DEFCHR$(225)＝〝446C7C6C44″
20 PRINT DEFCHR$(225)
```

〔回答者：**帰ってきたサンダース軍曹**〕

Q ポケコンの〝FX-780P″の取扱い説明書をなくしてしまいました。どうにか手に入れる方法はありませんか？

〔岐阜県恵那市・**町野愛治17才**〕

A ポケコンの場合，ほとんどの取扱い説明書は有料ですが手に入れることはできます。

近くのカシオ製品取扱い店に注文するか，もよりのカシオ営業所に注文してください。

〔回答者：**帰ってきたサンダース軍曹**〕

**《第２表》パソコン通信をはじめるにあたって必要なもの**

| 購入するもの | できる機能 |
|---|---|
| ①<br>通信カートリッジ　HBI-1200 | 受信　カタカナ表示 |
| ②<br>通信カートリッジ　HBI-1200<br>漢字ROM　HBK-16 | 受信　漢字表示可能 |
| ③<br>通信カートリッジ　HBI-1200<br>ワープロ・ソフト　MSX-WRITE | 受信，送信漢字表示可能 |
| ④<br>通信カートリッジHBI-1200<br>ワープロ・ソフト　MSX-WRITE<br>ディスク・ドライブ　HBD-20W | 受信，送信漢字表示<br>アップロード<br>ダウンロード可能 |

《第3表》HBI-300／1200の比較表

| | HBI-300 | HBI-1200 |
|---|---|---|
| ①表　　示 | カナ，アルファベット，漢字（最大横32文字） | カナ，アルファベット，漢字（最大横40文字） |
| ②漢字受信 | ○（漢字ROM必要） | ○（漢字ROM必要） |
| ③漢字送信 | × | ○（MSX-JE併用） |
| ④オート・ログイン | × | ○ |
| ⑤ダウンロード | | ○ |
| ⑥日本語のファイルのアップロード | × | ○（MSX-JE併用） |
| ⑦プリンタ印字 | ○ | ○ |

表示……………………PC通信では最大横漢字40文字を前提としている
漢字受信……………４種類の漢字コードの自動判別（ASCIIはシフトJIS，PC-VANはNEC漢字）
漢字送信……………４種類の漢字コードのどれも対応している
オート・ロングイン　通信手順，電話番号，ID，パスワードを登録しておき，メニューで選ぶだけ
ダウンロード………画面上で見ているデータを即座にディスクへセーブ
アップロード………あらかじめワープロで作成した文書データを送信する

《仕様》

| | HBI-300 | HBI-1200 |
|---|---|---|
| ①適用回線 | 電話回線 | 電話回線 |
| ②通信方式 | （２線式）全二重 | （２線式）全二重 |
| ③NCU形式 | MA（自動発信・手動着信） | AA(自動発着信)MM(手動発着信) |
| ④ダイヤル形式 | トーン／パルス（10／20CPS） | トーン／パルス（10／20CPS） |
| ⑤変調方式 | FSK | FSK（300bps）／PSK（1200bps） |
| ⑥通信規格 | CCITT V.21 | CCITT V.21／V.22 |
| ⑦通信速度 | 300bps | 300／1200bps |
| ⑧外形寸法 | W109×H132×D26.4 | W109×H132×D26.4 |
| ⑨環境条件 | 温度５～35C　湿度25～80％ | 温度５～35C　湿度25～80％ |
| ⑩認定番号 | S86-2071-0 | S87-2020-0 |

**Q** カシオの〝PB-100〟用増設RAMパックやカセット・インターフェースの価格を教えてください。

また，これらの商品は通信販売で買うことができるのでしょうか？

〔山口県宇部市・**縄田幹治13才**〕

**A** 〝PB-100〟用の増設RAMパックは〝OR-1Ⓔ〟（価格3,000円）です。

カセット・インターフェースには，〝FA-3〟（リモート付：価格7,900円）と〝FA-5〟（リモートなし：価格4,500円）があります。カセット・インターフェース付きプリンタ〝FP-40〟（価格19,800円）と，〝SB-42〟（価格5,000円）を接続しても使えます。

また，通信販売は行なっておりませんので，お近くのカシオ製品取扱い店にてお求めください。

〔回答者：**帰ってきたサンダース軍曹**〕

## 任天堂

**Q** 『ファミリーコンピュータディスクシステム』の『RAMアダプター』〝HVC-023〟を壊してしまいました。入手するにはどうすればいいのですか？また，価格を教えてください。

〔岐阜県各務原市・**宮内高則15才**〕

**A** 価格8,500円＋送料350円で販売しております。現金書留に送付先を書いて任天堂まで注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

**Q** 『ファミリーコンピュータディスクシステム』のRAMアダプタの中の12か所ある金色の金具の一つがなくなってしまいました。修理にだそうと思うのですがいくらぐらいかかりますか？

〔埼玉県北本市・**桑原義則17才**〕

**A** 読者のかたがたが修理の質問をだすにあたって，実にていねいに調べられているので感心しました。さて，質問へのお答えです。

じつはその金具は，はじめからないのです。安心してください。

しかし，もし何か変な症状がでたのがきっかけでいろいろ調べていたのだったら，原因は他にあると思います。機械の中身は精密ですから必要以上に開けないで症状をくわしく書いて任天堂まで修理依頼をして調べてもらってください。

〔回答者：**マリオ**〕

**Q** 『ディスクシステム』のパッドおよびヘッドに寿命がきたらどうすればいいのですか？

任天堂さんのほうで通信販売してもらえるのでしょうか？

〔大阪府大東市・**鍋東寿典14才**〕

**A** ディスクシステムのパッドは，価格100円＋送料60円で販売しています。現金書留にて送付先を書いて任天堂まで注文してください。

ヘッドのほうは，精密な調整が必要ですので，任天堂まで交換修理依頼でだしてください。部品代2,000円＋交換調整費2,500円です。

〔回答者：**マリオ**〕

**Q** 『ファミリーベーシック用キーボード』と『ファミリーベーシックV3.0』だけを買うことはできますか？

〔千葉県松戸市・**中村了一13才**〕

**A** 残念ながら，キーボードとV3.0だけの組み合わせ販売は行なっていません。

〔回答者：**マリオ**〕

**Q** 新しいゲームに書き換えをしようと思うのですが，ディスクライターが近くにありません。任天堂にディスクカードを送っても，書き換えてくれないのですか。

〔富山県新湊市・**S・SA14才**〕

**A** 近くにディスクライターのないみなさん，本当にごめんなさい。現在，一部離島も含め，全国で約3,500か所のお店に，置いてもらっています。でも，なかには，近くにディスクライターがない人もいるようですね。そういう場合，任天堂にディスクカードを送ってください。修理とは，別に書き換えもしています。

①　「書き換え」と明記し，どのゲームへ書き換えるのかを正確に書いてください。
②　費用を必ず同封してください。
書き換え料500円または600円（解説本有料のとき）で返送料は不要です。
③　エラーのでるカードは書き換えできませんので，よく調べてからだしてください。
④　最後に，送る際の梱包には十分に気をつけて，大切なカードがこわれないようにして送ってください。

〔回答者：**マリオ**〕

## シャープ（MZ）

**Q** 〝MZ-2000″用のディスプレイ〝MZ-1D15″は，〝MZ-2000″でも使えますか？　また，コード（ケーブル）はついてますか？

〔鹿児島県肝属郡：LOVE MZ-2000〕

**A** 〝MZ-1D15″を使用することは可能です。また，ケーブルも付属していますので，別途購入する必要はありません。

ただし，ご存知のことと思いますが，〝MZ-1D15″は，カラー・ディスプレイです。〝MZ-2000″の標準システムでは，カラー対応していませんので，グラフィック表示用の『グラフィックボード』〝MZ-1R0″および『グラフィックメモリ』〝MZ-1R02″が2セット必要です。

また，カラー対応のBASICは，〝MZ-2200″には付属していますが，〝MZ-2000″には付属していませんのでBASIC使用時は，ご注意ください。

〔回答者：MZいちばん〕

**Q** 〝MZ-2861″用にモノクロのハンディ・スキャナが発売されていますが，さらにカラー対応のスキャナ・ソフトが発売されると聞きましたがどんなものですか？

**A** 〝MZ-2861″用にモノクロ対応の『ハンディコピィKIT』と同じく，シャープシステムサービス㈱より発売されます。以下，具体的に仕様などを紹介します。

◎**商品名**：『COLOR IMAGE EDITOR』
◎**価格**：29,800円
◎**付属品**：
- ●専用シリアル・インターフェース・ボード　×1枚
- ●カラー・イメージエディタ マスターディスク　×1
- ●ACアダプタ　×1個
- ●操作マニュアル　×1冊

◎**基本システム構成**
- ・パソコン本体　MZ-2861
- ・ディスプレイ　MZ-1D26
- ・マウス　MZ-IX10または，MZ-IX29
- ・スキャナ　WD-05HS

（このスキャナは，ワープロ用として発売されている『ハンディカラースキャナ』です）

これと，今回紹介している『COLOR IMAGE EDITOR』(SS-SC28C)です。

◎**ソフトウエア仕様**
- ・基本操作　マウスオペレーションを中心に画面との対話形式
- ・編集画面　最大スクロール表示画面：840ドット(横)×1,300ドット(縦)
  編集画面：512ドット(横)×360ドット(縦)
- ・文字入力　MZ-2861用日本語入力フロントエンド・プロセッサ
- ・フォント　MZ-2861本体内蔵のROMフォント英数記号のオリジナルフォント2タイプ
- ・文字属性　全角，縦倍，横倍，英数半角，斜体，影付袋文字
- ・描画機能　フリーハンド(PSET, LINE)，ボックス，ボックスフル，サークル，サークルフル，拡大修正，ペン（8×8ドット，固定8個，ユーザー設定24個），カラー8色，表示範囲内での移動，複写，拡大，縮小，ペイント
- ・保存機能　全画面登録・読みだし，部分登録・読みだし（最大(横)512ドット×(縦)360ドット）
- ・印字サイズ　最大117㎜×184㎜，システム手帳サイズ，はがきサイズ
- ・プリンタ　モノクロ／MZ-1P17，MZ-1P18，MZ-1P19，MZ-1P27，MZ-1P28，MZ-1P29
  カラー／IO-725

なお，このワープロ用としてシャープ㈱から発売されている『ハンディカラースキャナ』を使用することによりカラー写真やイラストなどの画像を取り込み，付属のエディタを使って，多彩な描画・編集を行なうことができます。

また，すでに発売中の〝MZ-2861″用の『ソフトウェアupシリーズ』や『パソコンファックス8』などのアプリケーションソフトとのデータの共用が可能です。

〔回答者：MZいちばん〕

## シャープ（ポケコン）

**Q** 〝PC-1245″の画面が割れてしまったのですが，どうすれば修理できますか？

〔静岡市・大木義和15才〕

**A** 修理は，買った店もしくは，もよりの技術センター（取扱説明書の窓口一覧表を見てください）へたのんでみてください。

〔回答者：Mr.ポケコン〕

**Q** 教材用パソコン〝PC-1416G″の「PEEK」命令の意味とその処理法を教えてください。

〔新潟県中頚城郡・OK-POKEY〕

**A** 〝PC-1416G″というのは，学校での教育用として販売されている機種です。〝PC-1416G″に限らず，ポケコンには取り扱い説明書には記載されていなくても，PEEKの他，以下の命令を持っているものがあります。

PEEK…メモリの指定された番地のデータを読みだす
POKE…メモリの指定された番地へデータを書き込む
CALL…マシン語プログラムを実行する
LOADM…マシン語プログラムをテープへ書き込む
SAVEM…マシン語プログラムをテープから読みだす

これらはマシン語を扱うための命令です。マシン語について詳しく知りたい場合は，「シャープポケットコンピュータ機械語マニュアル」（工学社刊）をごらんください。

〔回答者：Mr.ポケコン〕

**Q** 僕は，〝PC-1248DB″を持っています。説明書には，〝PC-1248″のプログラムを多少変更すれば使えると書いてありますが，具体的にどのようなところを変更すればいいのでしょうか？

〔千葉県印旛郡・岩井正弘14才〕

**A** 〝PC-1248DB／46DB″は，以下のような〝PC-1248／46(S)″と共通の命令を持ち，共通命令のみで書かれたプログラムは変更しなくても実行できます。

命令…ASC，BEEP（46系にはない），CHR$，CLEAR，CONT，DIM，END，FOR～NEXT，GOSUB～RETURN，GOTO，IF～THEN，INKEY$，INPUT，LEN，LET，LIST，MEM，MID$，NEW，PRINT，RUN，STOP，STR$，USING，VAL，WAIT，LLIST，LPRINT，CLOAD，CLOAD?，CSAVE

関数…LN，LOG，EXP，PI(π)，SQR(√‾)，DEG，DMS，^，INT

ここに示されていない命令が使用されている場合は，プログラムに修正が必要です。修正法の例をいくつか示しますので参考にしてください。

```
例)・LEFT$(A$,B)
     →MID$(A$,1,B)
   ・RIGHT$(A$,B)
     →MID$(A$,LEN A$ －B＋1,B)
   ・ON A GOTO 100,200
     →IF A＝1 GOTO 100
       IF A＝2 GOTO 200
   ・IF A＝1 OR A＝2 THEN 100
     →IF (A＝1)＋ (A＝2) THEN100
   ・FOR I＝0 TO 2
     READ A(I)
     NEXT I
       :
     DATA 10,20,30
     →A(0)＝10:A(1)＝20:A(2)＝30
```

（READ,DATAの対応から代入文に変換）

〔回答者：Mr.ポケコン〕

## シャープ(X1)

Q　"X1turboZ"で"X1turboZII"のようにBASICでFM音源を鳴らすことはできますか？できるならその方法を教えてください。

〔広島県福山市：吉岡　忠17才〕

A　『NEW Z-BASIC』"CZ-141SF"を使用すれば，"X1 turbo Z"は，"X1 turbo ZII"と同機能にグレード・アップすることができます。

この『NEW Z-BASIC』は64KBバンクメモリ・ボード付きでつぎのような特徴があります。

①4,096色同時発色，画像取り込み，クロマキー合成など"X1 turbo Z"の多彩なグラフィック機能，映像処理機能をフルサポート。
※X1 turboシリーズでは不可

②BASIC上で，リアルなFM音源ステレオ・サウンドが楽しめます。
※X1 turboシリーズでは別売『ステレオタイプFM音源ボード』"CZ-8BS1"が必要になります。

③バンクメモリ対応により，プログラミングの自由度が向上します。なお，同梱のボードでバンク0.1が使用できます。

〔回答者：多田太郎〕

Q　"X1 twin"の増設ドライブ"CZ-53F"は，"X1F model20"に増設できますか？

〔北海道札幌市・成沢賢治14才〕

A　『X1 twin』用増設ドライブディスク"CZ-53F"は『X1 twin』専用で"X1F(model 20)"の増設には使えません。

"X1F(model 20)"のディスク・ドライブ増設には"CZ-52F"（価格34,800円）をご利用ください。

〔回答者：多田太郎〕

Q　X68000用の漢字プリンタには，どのような機種がありますか？機種名と値段を教えてください。〔北海道旭川市・小林正幸13才〕

A　X68000ではシャープ製24ドット漢字プリンタをご使用いただけます。

- CZ-8PK7　24ピン漢字プリンタ（80ケタ）
  価格　122,000円
- CZ-8PK8　24ピン漢字プリンタ（136ケタ）
  価格　152,000円
- CZ-8PK9　24ピン漢字プリンタ（80ケタ）
  価格89,800円
- CZ-8PC2熱転写カラー・プリンタ
  価格　69,800円

〔回答者：多田太郎〕

Q　"X1 turbo ZII"で，『CZ-8FB03』の他に『CZ-8FB02』や『CZ-8FB01』などのBASICも動きますか？

〔茨城県つくば市・勝　亮介13才〕

A　"X1 turbo ZII"には，BASIC『CZ-8FB03』，『CZ-8FB02』以外に，X1シリーズ用のBASIC『CZ-8FB01 V1.0』，『CZ-8CB01 V.10』も搭載しています。

〔回答者：多田太郎〕

Q　"X1 twin"はパソコン部とHEシステム部が完全独立しているということですが，パソコン用のジョイスティックをHEシステムで使用できないのですか？

〔埼玉県大宮市・マチャピロ15才〕

A　"X1 twin"のパソコン用ジョイスティックと"HEシステム"の専用パッドは仕様が異なりますので，相互にご使用いただくことはできません。

〔回答者：多田太郎〕

Q　"X1 turbo Z"で全角文字でセミグラフィックを扱うことはできますか？できるならその方法を教えてください

〔栃木県宇都宮市・古橋康宏12才〕

A　『X1 turboシリーズ』のBASICは，全角文字のセミグラフィック部分の1バイトコードを利用するSHIFT JISコード体系をとっています。したがって，全角文字を扱う場合はセミグラフィック文字を混在させることができません。全角文字を表示させるか否かは，KMODEというコマンドを用いて決定します。

KMODE　0…半角文字のみ扱うモード（セミグラフィック文字使用可）

KMODE　1…全角文字も扱うことができるモード（セミグラフィック文字使用不可）

〔回答者：多田太郎〕

Q　"X1G"で，アナログRGB対応のディスプレイは使用できますか？もし使えるなら，機種名を教えてください。

〔千葉県柏市・村本健太郎13才〕

A　"X1G"には，アナログRGB出力はありませんので，アナログRGB対応のディスプレイに接続してもアナログ表示はできません。

〔回答者：多田太郎〕

Q　『X1シリーズ』は家庭用テレビに接続できますか？できたら接続する方法を教えてください。

〔長野県飯田市・中島郁夫14才〕

A　X1シリーズを家庭用テレビに接続してご使用になるには『RFビデオコンバータ』"CZ-8VC"（価格15,800円）が必要です（表示は1行40文字表示です）。

また，"X1G"の場合は，ビデオ端子付きのテレビには，マルチビジュアル端子と直接接続していただけますが，ビデオ端子のないテレビに接続する場合は，『RFコンバータ』"AN-58C"（価格2,980円）が必要です。

〔回答者：多田太郎〕

Q　"X68000"のフロッピーディスクは，高密度タイプ（2HD）なのですか？それから，ディスクの読み書き中に，停電などが起こった場合はどうなりますか？

〔愛知県安城市・MIKIちゃん18才〕

A　"X68000"には，2HDタイプのフロッピーディスク・ドライブが装備されています。2D／2DDフォーマットの読み書きはできません（拡張用FDD使用時は可）。

このドライブはオートイジェクト機能（ソフトウエアによりディスクをイジェクト）やディスク挿入の検出機能，アクセス中のディスク・イジェクトを禁止する機能などいろいろな機能を持っています。そのため停電時には普通にディスクをイジェクトすることはできず，強制イジェクト・スイッチを押してディスクを取りだします。また，作業中に誤操作で前面の電源スイッチがOFFになってもすべての処理を終えるまでは電源が切れないようにする特殊な機能も持っており事故からディスクやメモリを守るようになっています。

〔回答者：多田太郎〕

### 応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

# HOT INFORMATION

## ソニーから，ＭＳＸ対応の周辺機器がぞくぞく新発売

ソニーから，〝ＨＢ－Ｆ１Ⅱ〟などのＭＳＸパソコンに対応した周辺機器がゾクゾク発売されます。

**①サーマル・プリンタ〝ＨＢＰ－Ｆ１〟**
**（価格44,800円）**

このプリンタは，コスト・パフォーマンスの高い，ＭＳＸ対応の24×24ドットの漢字プリンタです。

ＪＩＳ第１水準，第２水準の漢字ＲＯＭを内蔵していますので，第２水準対応のワープロ・ソフトで作った文章もそのまま印字できます。

その他，豊富なマルチフォント機能，住所がフォーマットどおりに打てる葉書印字モードなど，ＭＳＸのワープロ・ソフトをフルに使いこなせる機能を持っています。

色は〝ＨＢ－Ｆ１Ⅱ〟に合わせたブラックのみ，発売は２月21日です。

**②3.5インチＦＤドライブ〝ＨＢＤ－Ｆ１〟**
**（価格36,800円）**

この商品は，〝ＨＢ－Ｆ１ＸＤ〟に搭載された内蔵ＦＤドライブとほぼ同等の能力を持つＭＳＸ用ディスク・ドライブです。

両面倍密（２ＤＤ）１MB（アンフォーマット）に対応していますので，従来のＭＳＸ／２用のディスク版のソフトはほとんどすべてを使うことができます。

また，〝Ｆ１ＸＤ〟同様，アクセス・スピードが従来のドライブより速くなっているのも大きな特徴です。

色はブラック，発売日は３月１日です。

**③カラー・ディスプレイ〝ＣＰＳ－14Ｆ１〟**
**（価格64,800円）**

2,000文字表示で，21ピンアナログＲＧＢに対応したカラー・ディスプレイです。

ブラウン管にはファインピッチ14型を採用。アナログＲＧＢ入力で見ると，ＭＳＸ２のグラフィックや文字がきれいに，しかもくっきりと写しだされます。

入力はアナログＲＧＢの他にビデオ入力もあります。

色はブラック，発売日は3月21日です。

**問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川６－７－35 ソニー（株）ＨＩ事業部 販売企画課 「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**

## ソニーから『ＰＣ－9801シリーズ』用２インチ・データディスクが発売

ソニーから，『ＰＣ－9801シリーズ』用の外部記憶装置として，小型・軽量で，しかも高速アクセスが可能な，２インチ・データディスク・システム〝ＰＤＤ－150〟（価格54,800円）が発売されました。

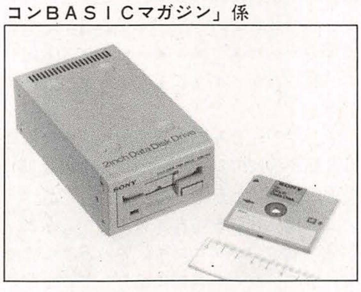
２インチ・データディスクというのは，写真をフロッピーに保存するための電子スチルカメラ規格に準拠したもので，アンフォーマット時１Ｍバイトと５インチや3.5インチでは２ＤＤに相当するディスクです。

このディスク・システムの特徴は，１秒間に，14.3Ｍビットの高速データ転送速度。ＣＤ（コンパクト・ディスク）と同等の誤り訂正機能であるＣＩＲＣを採用。しかも場所を取らない手のひらサイズを実現しました。つまり，より速く，より正確に，よりコンパクトになったディスク・ドライブなのです。

また，２インチ・データディスク用デバイス・ドライバはＭＳ－ＤＯＳ対応で，3.5インチ，５インチの両方を付属していますので，簡単に『ＰＣ－9801シリーズ』に接続可能です。

ワープロやデータベースなど，す早くアクセスしてほしいものにはたいへん便利です。

**問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川６－７－35 ソニー（株）広報室 「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**




▲ＰＤＤ－1500

## シャープから，〝ＭＺ－2861〟対応のイメージ・スキャナ・セットが新発売

シャープは〝ＭＺ－2861〟用モノクロ・スキャナとイメージ・エディタを一つにした『ハンディ・ＣＯＰＹ ＫＩＴ』（価格49,800円）と『シャープハンディカラースキャナ』〝ＷＤ－05ＨＳ〟（価格49,800円）専用のイメージ作成ツール『ＣＯＬＯＲ image Editor』の２機種を発売しました。

『ハンディ・ＣＯＰＹ ＫＩＴ』は，コンパクト・モノクロ・スキャナの『ハンディ・ＣＯＰＹ』と専用シリアル・インターフェース・ボード，ＡＣアダプタ，それにグラフィック・ソフトの『カラーイメージ・エディタ』をセットにしたものです。

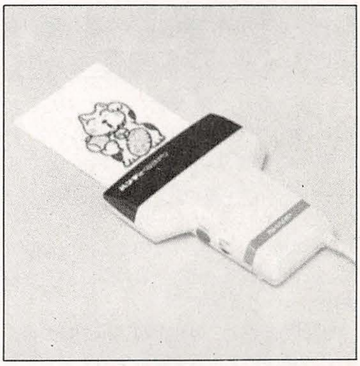
『ハンディ・ＣＯＰＹ』はハガキサイズが一度にコピーできる読み取り幅105ミリのハンディ・スキャナです。読み取りボタンを押し原稿の上をなぞるだけで文字から写真に至るまでさまざまな情報を簡単に読み取ることができます。

『ハンディ・ＣＯＰＹ』で取り込んだ情報は，『カラーイメージ・エディタ』で編集できます。

このエディタは，モノクロ・モードと８色カラー・モードを持ち，最大32個のペンによる修正や移動，複写，拡大，縮小が一度に行なえる編集機能を使い，取り込んだ画面をイメージどおりに処理できます。また，ＭＺ－2861〟のすぐれた日本語機能を生かし，文字のオリジナル・フォントを作ることもできます。

もう一方の『ＣＯＬＯＲ image Editor』は，専用シリアル・インターフェース・ボードとＡＣアダプタ，そして『ハンディ・ＣＯＰＹ ＫＩＴ』で紹介した編集ソフト『カラーイメージ・エディタ』をセットにしたものです。このセットを使えば，カラー・スキャナ〝ＨＤ－05ＨＳ〟で取り込んだ画面を思いどおりにカラー編集できます。カラーで取り込み・編集ができるのでさまざまな分野で使うことができます。

**問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８番地 シャープシステムサービス㈱ ソフトウェアセンター 第２開発部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**



▲ハンディ・ＣＯＰＹ

## カシオから好きなところへコピーできるハンディ・コピーが新発売

カシオ計算機から，ハンディ・サイズで必要なところへ手軽にコピーできる『カシオ ハンディコピー』〝ＣＰ－100〟（価格45,000円）が発売されます。

使いかたは，複写したい原稿の上に本体を置き，軽く動かしてリーダで情報を読み取り，あとは印刷したい場所に本体を当ててスライドさせるだけで印刷できます。

印刷は，紙だけではなく，アクリルやビニール素材のシートなど幅広い用途に使えます。

コピー幅は10ミリ～40ミリの間で11段階切りかえ，一度読み取ったデータは何回でもリピートできますのでハガキ印刷やカード作りなどに便利です。

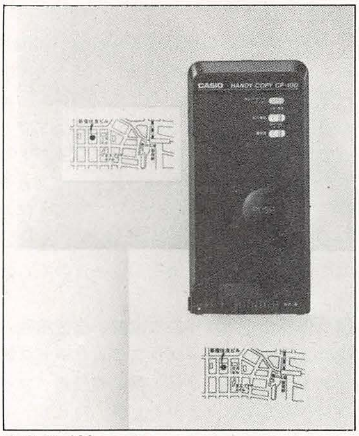
また，２倍拡大機能も付いており，細かいリストなどを拡大して別の紙にコピーすることもできます。

電源は，充電式なので持ち運び自由で気

軽に，どこででもＴＰＯに会わせて使えます。

写真やイラストなども簡単にコピーできるので，オリジナル・デザイン・カードなどを作ってみてはどうでしょう。

**問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2－6－1　カシオ計算機(株)　広報室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**



▲ＣＰ-100

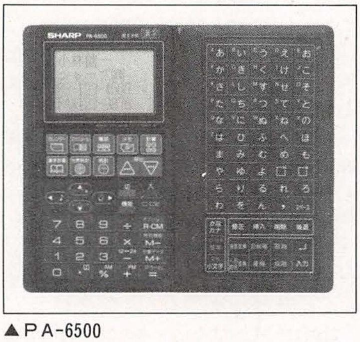
## シャープから多機能の漢字電子手帳が新発売

シャープから，多機能で漢字に対応した電子手帳〝ＰＡ－6500〟（価格17,800円）が発売されました。

この電子手帳は，従来の５大機能である電話帳・スケジュール・カレンダー，メモ・電卓の機能はもちろんのこと，他に時計機能，世界時計，漢字辞書の新しい三つの機能もついています。

時計機能では，現時刻の表示をはじめ，予定時刻にアラームを鳴らすスケジュール・アラームなどが。世界時計は，世界120都市の現地時間がわかります。

また，この電子手帳の一番の特徴である漢字辞書は人名・地名合わせて約５万語とワープロ並の辞書を収録しています。さらに，文節の句切れごとに変換できる文節変換を採用しているのでスラスラ入力ができます。見やすい24ドット表示でフリガナ，送りガナも同時に表示できます。これだけの漢字処理能力があれば，もはや漢字辞典



▲ＰＡ-6500

などを持ち歩かなくてもこれ１台でＯＫです。

その他にも漢字６ケタ４行を一度に表示できる大型液晶表示，電話帳なら約680人分記憶できる大容量，別売のプリンタやカセット・レコーダを使えば，データの印字や保存も可能とさまざまな機能を持っています。

**問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492番地　シャープ(株)　情報システム事業本部　パーソナル機器事業部　商品企画部　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係**

## パソコンＢＢＳ電話帳'88年春号発売!!

パソコン通信のデータブックとして大きな反響をいただいた昨年夏発行の第１弾から半年。データベース化するなど，編集作業のコンピュータ管理などをすすめて，ついに'88年春号の発売にこぎつけました。

この本で大きく変わったのは，読者のみなさんからの御指摘が多かった「読みやすさ」という点です。最も重要なアクセス電話番号や運用時間の表示を大きな文字にしたり，ＢＢＳや,チャット，ＰＤＳ，電子会議等のサービス・メニューをイラスト化して一目でわかるように工夫するなど大いに努力しました。

また，かんじんな掲載局数は，前号のＢＢＳ局が約270だったのに対し，今回は361局と大幅に増加しました。

これは，ＢＢＳ局自体がふえたことと，前号の実績がパソコン通信界の方々に認められ，アンケート調査に協力していただいた結果といえるでしょう。

おかげさまで，全国のすべての都道府県のＢＢＳ局を収録できました。

とは言っても，現在編集部でつかんでいるＢＢＳ局数は500局を越えています。次号では，全局掲載を目指してがんばるつもりです。読者の皆さんも，未掲載の局や，新規に開設された局の情報がありましたらいつでもけっこうですからお知らせください。

また，今回もアマチュア無線によるパケット通信局とＲＡＤＩＯ　ＶＡＮ局についても掲載しましたので全掲載局数は，約500局となっています。

巻末には，パソコン通信のホスト局用のソフトの紹介もしていますから，ホストをやってみようと考えている方には、大いに参考になることと思います。

本の大きさは，ベーマガと同じＢ５判，ページ数は,420ページと，すごいボリューム。定価は据置きの1,500円，２月15日ごろの発売です。

## プレイシャトー川崎店オープン

ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ！ＨＩＧＨ ＳＣＯＲＥ！（チャレハイ）でおなじみのゲームセンタープレイシャトー横浜伊勢佐木町店の姉妹店ととして，昨年12月24日に川崎店がオープンしました。

場所はＪＲ川崎駅から，大師行きのバスで四ツ角下車，バス停のすぐ前です。

鉄筋３階建てのビルに，最新のビデオゲームはもちろん，メダルゲームなど85台を設置しています。お店の特徴は各フロアごとに色わけされた内装や照明で，一味ちがった迫力あるゲームが楽しめます。

現在，この川崎店ではオープン記念として,記念メダルの払いだしを行っています。

「川崎はゲーム・センターも多いが，これからイベントなどを行なってお店の特徴をだしていきたい」とは店長さんの言葉。たのもしい限りです。

また，子供達に人気のあるキャラクター・グッズの販売も少しずつはじめていくということですので，ぜひ友達をさそって行ってみよう。

住所は神奈川県川崎市川崎区大島３-16-12

☎044－244－8684

営業時間：午前10時から（年中無休）

## パソコンサンデーIN TECHNO　2月27,28日に豊橋,名古屋で開催

本誌に毎号載っている広告でもおなじみのパソコン・ショップ〝ＴＥＣＨＮＯ〟では，唯一のパソコンを扱ったテレビ番組「パソコンサンデー」のレギュラー出演者３人を招いて２月27日，28日の両日『パソコンサンデーＩＮ　ＴＥＣＨＮＯ』と題するイベントを開催します。

27日は，愛知県豊橋市駅前大通りの〝テクノ豊橋〟で，28日は，名古屋市中村区名駅の〝テクノ名古屋〟が会場になります。

プログラムは，Dr. パソコンこと宮永好道先生，月刊マイコンでおなじみの高橋雄一先生，そして我らが山下　章先生による講演と,サイン会など盛りだくさんの内容が予定されています。

このイベントには，地元名古屋のＴ＆Ｅソフト，シャープ，ＯＡアプリケーション，そして電波新聞社も協賛しており，内容は大いに盛上がるはずです。

イベントの他にも周辺機器やソフトの掘出し物市，キャラクター・グッズの販売，それに源平討魔伝，ドラゴンスピリットなど開発中のソフトの㊙公開も予定されているとのことです。

開催時間は，どちらも午後２時から５時まで。会場の都合で豊橋では先着200名，名古屋では300名と，入場者の制限があります。

参加希望の人は，本誌の338ページに載っている「テクノ」の広告にある案内をよく読んで,入場券に必要事項を記入し,切り取って，必ず持参して会場にでかけてください。

## お楽しみプレゼント③

①コナミより，MSXのミュージック・カセットとゲームの解説本が一つになった「MSX−U」を5名のかたに。

②NECよりパーソナルモデム「COMSTAR」シリーズのイメージ・ガール小沢なつきのテレホン・カードを6名のかたに。

③アルファレコードより，「アイレム・ゲーム・ミュージック」のレコードを2名のかたに。

④工画堂スタジオより，サイキックウオーのオリジナル・メタリック・ステッカー（4枚1組）を20名のかたに。

⑤ボンドソフトよりX1版「脱獄」のソフトを5名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令⑤職業⑥電話番号⑦所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を書いて3月8日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社出版部　「マイコンBASICマガジン」編集部　「お楽しみプレゼント③」係までハガキで送ってください。

〈1月号当選者〉

①MSX2版「軍人将棋」
岩手県盛岡市・佐々木昭宏さん他2名のかたに。

②斉藤由貴のポスター
宮城県名取市・高橋　亘さん他9名のかたに

③X68Kスペースハリアーのポスター
埼玉県狭山市・橋本秀明さん他9名のかたに決定しました。

なお，名前を発表していないものに関しては，発送をもって発表にかえます。



◀脱獄




▶小沢なつきのテレカ




◀MSX−U



▶アイレム・ゲーム・ミュージック




◀サイキックウオーのシール

# 楽しく考えてステキなプレゼントを!!
# BMスーパー・クイズ

今月の出題者は
編さん

## ★今月の問題

おーい!!みんなー!!毎日寒い日がつづいているけど元気でやっているかな？早いところでは，そろそろ学年末テストがはじまる頃だけど，勉強の合い間にベーマガを読んでがんばってネ!!これが終われば楽しい楽しい春休みが待っているんだから。

受験生の人達は今が一番忙しい時期だけどあと少しです。がんばって楽しい春を迎えましょう!!編集部一同応援しています。

さて，それでは問題にいきましょう。今月のビデオゲームのコーナーでも紹介したんだけど，タイトーのあの大型筐体（きょうたい）が再びよみがえりました。この筐体が世にでたのは，86年でした。3画面の巨大な箱型の筐体に迫力のボディソニック・サウンドにはドギモをぬかれました。この筐体の第1弾のゲームはみなさんもよく知っている「ダライアス」でした。その「ダライアス」から待つこと1年と少し，ついにあの3面筐体を使ったゲームの第2弾が発売されることになったのです。

ここで問題です。このタイトーの3画面筐体を使ったニューゲームとはいったい何でしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

①ニンジャ・ウォーリアーズ
②レインボーアイランド
③ロード・ウォーリアーズ

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

## ★2月号の正解

②MSX2

## ★1月号の当選者

多数ご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は③67号でした）。

大阪府交野市・中芝幸司／兵庫県三原郡・長谷雅史／北海道滝川市・工藤勝仁／宮城県柴田郡・岡崎彰洋／東京都北区・舘野真一　以上5名

## ★今月の賞品

正解者の中から抽選でDEMPAペンタン提供の「ドラゴン・スピリット」のウオーレットを10名のみなさんにプレゼントします。

ナムコのビデオゲーム「ドラゴン・スピリット」のタイトル画面のかっこいい竜を型どったウオーレットです。ドラスピ・ファンならぜひ持っていたい商品ですね。




## ★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

そのハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等を書いてもかまいませんよ。

●しめ切り：3月8日必着
●正解の発表：4月号（3月8日発売）
●当選者の発表：5月号（4月8日発売）

# WOLF GAMERS

## 「ニューアート」を求めて・・・

Game Creative Staff
**WOLF TEAM**

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。
そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物―― それが「ゲーム」だと私達は考えます。
新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

プロジェクト・リーダー 大西 一斗 1987.6.10

## ■ウルフチーム戦記 VOL 5

新しい年がはじまって，半月程過ぎたが，今だに新年気分がない。つまり年を越した意識が欠けているのだ。それは「ヤシャ」の移植が，年を越したことに起因するのだろうが，つらいものだ。しんどい業界なのだと思うが，好きで飛び込んだ業界なわけだから，頑張っていこうと思う。

このごろ将来ウルフに入社したいというような手紙が増えている。中・高校生に多いわけだが，安易に考えていると大変なのである。しっかりとしたポリシーやゲーム業界，またはコンピューター業界の将来にわたる正しい認識がなくしては，人生を破滅させる危険がある。覚悟のある人ならば頑張って欲しいものだ。

ゲーム開発スタッフは主に，①企画・脚本，②プログラム，③グラフィック，④音楽の四つのセクションが必要なわけだが，スタッフに求められる才能は，各セクションに於ける専門的才能，または各セクションにまたがる広い才能が必要だ。どんなことでも好き嫌いせず，チャレンジする精神が専門的能力や，汎用的能力を高めるものだ。このことを忘れてはならない。

次回からは，僕がこの業界にどういう形で入り，どういう足跡をたどってきたかを，語っていきたいと思う。 (AKI)




## ■再会 第4回

出迎えてくれたのは予想に反して美人の女性だった。いささか恐縮しながら209号室の短い廊下をいそいそと進む。「よう！来たね。まま，掛けて掛けて。」すっかり社長振る舞いになっている秋篠君の様は，いかにも彼らしくてなかなか笑えた。と，座る間もなく，隣の部屋からぞろぞろと懐かしい面々が顔を出して来た。「お久しぶり！」と『ヴァリス』のビジュアル・プログラムで活躍してくれた塙君に，周作と『YAKSA』のデザイナーである磯田君と高橋君。みんな8ヶ月ぶりの再会を歓迎してくれた。また彼らと一緒に仕事ができるという事実は，僕にとって感動的なことだった。

懐かしい部屋と懐かしい仲間に囲まれて，その日はひとしきり思い出話に花を咲かせて楽しく過ごし，後日の新タイトル・チームとの対面を期待しながら家路についた。「いい日だった」と，そう思った。そして企画中のRPGのことを考えながら飯田橋を後にし，僕のウルフ・チーム復帰第一日目は暮れた。 (林)

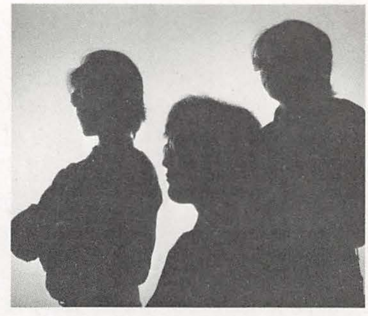



## ■YAKSAのマニュアル変更のおしらせ！

マニュアルの訂正等があり，ユーザーの皆様には，大変，御迷惑をおかけ致しました。つきましては，誌上をお借りして，訂正等をお知らせ致します。 よろしくお願いします。

1. 「ゲーム進行」に予定された変則2プレイヤーと2プレイヤーとのセレクトはありません。
2. 移動時における(2)の動作「しゃがむ」は，最空プレイ時には，作動しません。
3. LEVELが上がるのは，以下の二つの時です。
   EXPがある一定値を越えた時
   魔空を封印した時
   LEVELが上がる事により，POWERのMAXが上がります。
4. ストラテジーの「COOP」コマンドは，二人が合流してないと動作しません。
   二人が合流するには，一定の条件が揃わないと合流できません。

以上のようになりますので，よろしく！ (浜)



## ■シナリオライター日記 第4回

前回はストーリーの大枠がある程度決定し，イントロを書く迄に至りました。気の早い私の頭の中では既にFZIIのゲームが出来ていて店頭に並んでいる光景が流れていましたが，現実はそんなに甘くありません。

次に行なったのは新旧キャラクターの設定です。ストーリーのディテールは決まってないものの出てくる人物は皆軍人と云う事でとりあえず手をつけた訳です。ところでFZIIには何人のキャラクターが登場するのか？その当時の企画段階では登場人物達はパワードスーツを着込んで10面をクリアしていくという事だったので，前回6面で6人だったから10面から10人出せばいいと思い（本当は他にも様々な要素をとり混ぜてこういう結果に至ったのですが，詳しく書くとFZIIのネタをバラしかねないのであえてここには書きません）とりあえず新旧まとめて10人のキャラクターを作るべく，新キャラの候補を10人近く考えたのでした。と，次回へ続く訳ですが，次回はちょいと趣向を変えるね。 (丘見)



# エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

## 超先取り新作情報!!
## この春、新たな感動を秘めた超大作アドベンチャーゲーム発売！

昨年ジーザスを発売し，アドベンチャーゲームに新風を吹きこんだエニックスから，この春，新たなる感動を秘めた超大作アドベンチャーが発売されます。

# ANGELUS（アンジェラス）～悪魔の福音～

☆ストーリー

ペルーのダム工事竣工式の席上で，ひとりの男が，突然苦しみだした。

みるまに体が緑色に変色し，喉をかきむしり，やがてミイラの様になり息絶えてしまったのだ。

その奇病は，ペルーのみならず日本で，そしてイギリスで死者を出していった。

たまたまその奇病をまのあたりに見たブライアン（主人公，つまりあなた）は，新聞記者という職がらもあり，その奇病に興味をもつ。

調べてみると，どうも細菌などによる病気ではないらしい。ならば，その原因とはいったい何なのだろうか？

ブライアンは，同僚の女性記者エリスと共に，日本へそしてペルーへと本格的な調査を開始した。

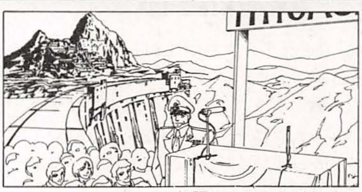
奇病による犠牲者は日に日に増えていくが調査は思うように進まない。

ふとしたきっかけから対面した占い師が話してくれた不思議な話は何を意味するのか？

そしてこの事件にまつわる意外な真実とは…。

**主な設定**

○フルカラーアニメーションが100枚以上。
○プロの脚本家によるドラマチックなストーリー展開。
○ステレオ，FM音源対応で迫力のBGMと効果音。



物語はここからはじまる



変ぼうシーン

**★対応機種**：PC-8801mkIISR以降
**★メディア**：5インチ　2D　4枚組　2ドライブ専用
**★サウンド**：ステレオ・FM音源対応



**制作キャスト紹介**

★原画・キャラクターデザインは，アニメ〝ダーティーペア〟などでおなじみの土器手司氏。
★原作・脚本は，アニメ〝妖刀伝II〟，〝孔雀王〟などの脚本などを手がけ活躍中の会川　昇氏。
★音楽は，もうおなじみのすぎやまこういちさん
という超豪華メンバーでお贈りします。

## エニックス展




▲MSXユーザーにお目にかかるのももうすぐのドラクエIIがんばれ勇者。
山口県　えにっくくくん



▲う～ん。速雄らしいといえば速雄らしい。でも保健のお姉さん，なんでこんなになっちゃったのかな？
ラーマ・ユメオイ18才くん



▲「え～。そんなかたいこといっちゃイヤ／。ハンバーガー２個で手をうちません？」とモモ子ちゃんが言ったかどうかは知らない。
愛知県　杉浦利博くん

## お手紙下さい

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。応募の際はハガキでお願いします。

また，当社作品を使ったパロディやショートストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずにドンドン送ってください。採用された方には，エニックスグッズをプレゼントいたします。

## 編集後記

最近やたらと寒かったり春を思わせるほど，あたたかかったりして，体調をくずしやすいですから，みなさんもかぜなどに気をつけて下さいね。特に受験生のみなさんは，大切な時ですからね。でも受験生が，この時期エニ通読んでいるかな？
（ペコ&ポコ）

# SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

みなさんヤッホ〜!!あっこが担当する88年始めてのSPSスピリッツ，ありったけの情報をお届けしますので最後までヨロシクゥ!!イェ〜イ。
ホョッ？いきなり浮いてしまったかな？まぁ気にせずのりにのっていきましょう。
さて，みんなぁ何から聞きたいかぬわぁ？電話では言えないけどここでは書いちゃうぞ………とくりゃまずはこれからいきましょかっ………。

## じゃあ〜ん　X68000　最新情報

### ■『アルカノイド2』㊙情報

大変好評中の『アルカノイド2リベンジ・オブ・ドウ』を満足していただいてますか？売れ行きも順調のようで品切れなのか？作った我社にさえ製品として在庫がなぁいのです。それだけに売れていると思っていいのかな？う〜んいいことだっ。そうだ，いいこと教えてあげましょう………このアルカノイド2では何かのKeyを押すとBGMと効果音が全部聞けるそうですよ。是非，見つけてね。それとこれを作った本人でさえコンテニュー3回では18面までで最終面までいかなかったそうです。やっぱり3回じゃきついかなっ？それから右と左があるから1周しても全面見たことにならないんですって。う〜ん書いてる本人何だかわからなぁい………。

### ■『ツインビー』も動いてるよ〜ん！

さてさて………おつぎは『ツインビー』の情報です。あぉっと，あれはなんと巨大な物体であります。あれが大ボスでしょうか？動いております，ビュンビュン回っております。という具合に開発の進行状況は大ボスが動き始めたところです。後残すはBGM，音合わせとスコア入れぐらい……う〜ん待ち遠しいっ!!ワクワク。

ところでこの『ツインビー』は限りなくゲーセンに近く，そのゲーセンで鍛えた腕をそのまま応用できるのが特徴ですね。68000のグラディウスで1周した人でも2面か3面いけばいいほうじゃないかというぐらい難しそうですが………慣れですかねこればっかりは……「だってあんな狭いとこどうやっていくのょぉ」と何も知らない私は思うんですが。

それからゲームの特徴などもう一つ，1人用の時はバリアと分身が同時にとれる時もあるそうです。隠れキャラや秘密のコマンドも入ちゃってるのかな？これは私にはわかりませしぇん………。う〜んキャラといえばツインビーにウインビー可愛いですねぇ。色も鮮やかだし言うことなし。いち早くたくさんの方に見てもらいたぁい。それにしても今だに「犬」なのか「すりばち」なのかわからないものがあるんですがどっちなのかな？

といったところです。X68000ユーザーは期待して間違いなし。2月中には開発も終わり発売されると思います。もうすぐだから待っててね。

### ■『沙羅曼蛇』

さて，X68000情報で最後になりましたがも一つ忘れちゃいけない物がありました。皆さんも御存じの通りでこの場をかりて言っちゃいまは〜。やっぱり『グラディウス』とくれば『沙羅曼蛇』ですよね。今まで大ボケしててごめんなさい。開発はやっています。ツインビーが終わり次第，天下の主任が本格的に取り掛かるそうです。

くどいようですが，発売元は2作ともシャープからになります。詳しい発売日等に関しますお問い合わせはSPSではなく㈱シャープ様へお願いします。SPSでは何もお答えできましぇん。これあっこのお願い……ヨロシクッ!!

## X68000ばかりじゃありませ〜ん

X68000ばっかり移植してぇ………なんて思っている方も少なくないでしょっ？そんなことは絶対にありませんのでご安心を………イシターそれに棋太平9801版があなたの手元へ届く日ももうすぐです。延びに延びて申し訳なぁい!!原稿書くたび思うんです。めんぼくない………ズズッ………プログラマーのan氏は98版に命預けてますって。と勝手に書きますが………ホント，完璧なものをと時間をかけて彼は頑張っております。絶対期待は裏切らないからもうちょっとだけ待ってね。棋太平の98に関しても同じことが言えます。2作とも同時期ぐらいの発売になるかもしれませんがもうしばらくお待ちください。

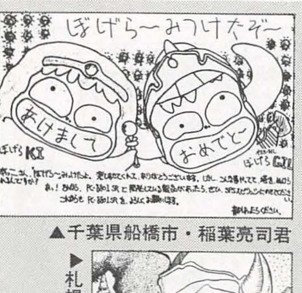
イシターのX1turbo版，FM77版も開発は遅れていますが，今年中には発売できると思いますので長〜い目でみてやって下さい。お願いします。

### ■お便りありがとう

今月もたくさんのお便りありがとうございます。全部紹介したいところですけど中でも今回は痛いとこついてくれたっ………「ぼのぼの」のお葉書，最初に見た私は涙が出てきました。SPSは「ぼのぼの」大ファンなんです。イシターの68000版は残念ながらSPSからは出せませんが，何本かの違う製品の予定はありますのでご期待下さい。これからもどしどし紹介したいと思っておりますので，「ぼのぼの」に限らずあなたからの凝ったお便りお待ちしています。

それでは次回をお楽しみに………

By　あっこ




▲千葉県船橋市・稲葉亮司君



◀茨城県土浦市・えらむ君




▶札幌市・山田和重君



▲宮城県玉造郡・スナドリネコさん君

KONAMI

# KONAMI NEWS STATION

## 新発売 コナミの新・10倍カートリッジ

コナミのSRAM対応

MSX1，2対応　1Mビット+64KビットSRAM　¥5,800




SRAM内蔵で，フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能！バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる！うれしかった機能に，もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!

## 好評発売中 シャロム

知ってた？　かくしコマンドを公開しちゃう!!

**その1　ヌード**

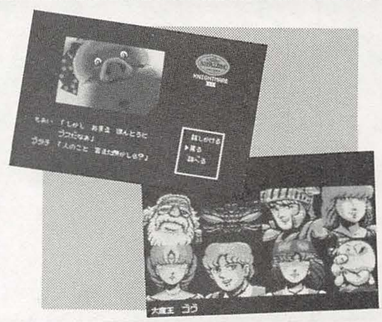
天文学者カリレオのシーンにて。望遠鏡をのぞきながら，[何かする]のコマンドを8回行うと，[のぞく]というコマンドが現われ，それを実行すると，ウインドウキャラクター表示で，女性の入浴シーンが出る。

**その2　開発者からのメッセージ**

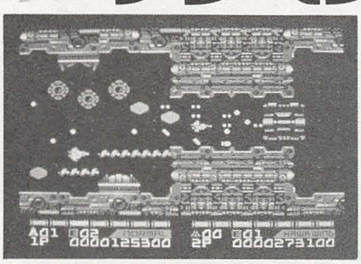
海のシーンにて。[話す]のコマンドを実行をすると「バグが出たら，許してね」というメッセージが出る。

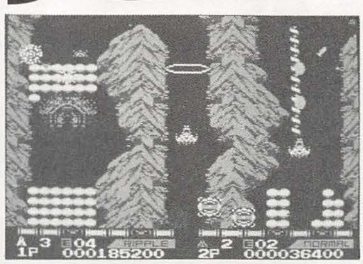
**その3　ブタ子が記憶喪失になる**

看板を見ると，落石があり，ブタ子が記憶を失ってしまい，言葉がしゃべれなくなる。これを治すには，グヌスという人に会いブタ子を[見せる]しかないといけない。



## サラマンダ　好評発売中





●テレホンカードプレゼント　¥6,800

**マルチスクロール+マルチプレイ+マルチストーリー！**
**常識破りの超巨大ボスも登場する脅威のスーパーソフトだ!!**

**アニメビデオ化決定！**　2月25日発売，更ご期待。¥12,800

## 新作情報　お楽しみに！

THEプロ野球
### 激突ペナントレース
MSX₂　1Mビット　SCC搭載
¥5,800　3月下旬発売

### ブレイクショット
MSX₂　1Mビット　SCC搭載
¥5,800　3月下旬発売

### パロディウス
MSX　1Mビット　SCC搭載
¥5,800　今春発売予定

## みっちゃんでおなじみの　コナミ週刊テレホンサービス

これをきけば
コナミの情報はバッチリ!!

番号は
まちがえないように
気をつけてネ!!



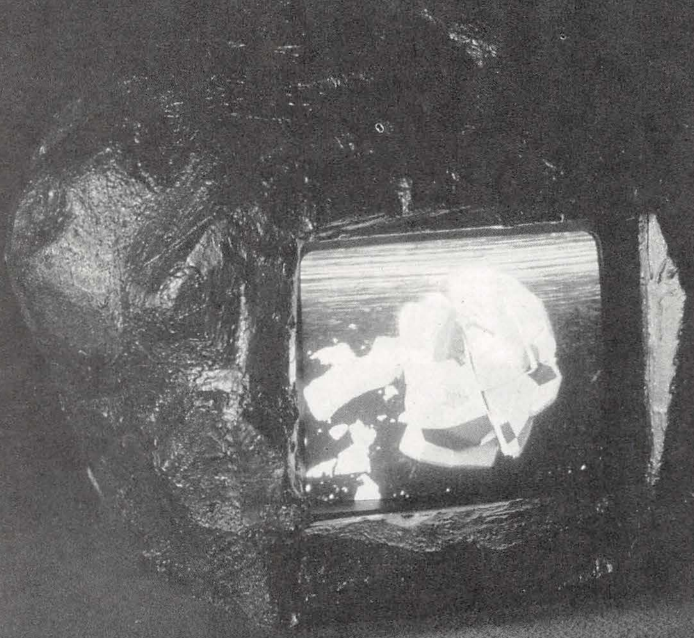
●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444

NOVEL WARE

# 不規則な不愉快。

突然に、理不尽に、まるで遠く旅立った悪友の悪い知らせのように、それは予期しないまま襲ってくる。懐しさと煩わしさの両極の内で幾度となくUP to DOWNを繰り返しながら、それは確実に出口へ向かって積み上げられていく。たかがサイコロゲームといえども、毎日の生活の中においても、地球の長い歴史の中でも、それは例外ではない。今こそ全ての仕組みと絡繰に気づき、全ての限られた時間の中で、黄金の輝きを手にするために、心の壁を〝打破しろ〟ハードでルーズな感情を削ぎ落として〝打破しろ〟魂をきしませ、よりセクシーに〝打破しろ〟〝打破〟〝打破〟〝BREAK THROUGH〟眼球と大脳に記憶される全ての不愉快を

# 打破。



# DOME

## 憎まれたドリーム。うずくまるプライド。ドームはそこから始まる。

NOVEL WARE SERIESの第一弾として登場したドームはこれまでにご紹介したノヴェルウェアの機能を最大限に発揮したニューメディアと呼べるニュータイプのゲームソフトであり、夏樹静子の原作による近未来小説を洗練したアレンジで、想像を絶する創造の世界を君の心に届ける。………………間違いなく1988年システムサコム期待の超新星です。




| | |
|---|---|
| 対応機種 | PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801全機種、SHARP X-1全機種、MZ-2500、FM-7、FM-77/AV、MSX2・X68000（予定） |
| メディア | 5′2D5枚、5′2DD4枚、5′2HD4枚、3.5′2D5枚、3.5′2DD3-4枚 |
| グラフィック | イメージスキャナーによる画像取り込み |
| メッセージデータ | 20万字程度（原稿用紙500〜700枚） |
| 価格 | 9,800円 |

**SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)** SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL.03-635-5147
ユーザーサポート……………………TEL.03-635-7609
電話によるお問い合わせは、月〜金AM10:00〜PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

SACOM
株式会社　システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F

# T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

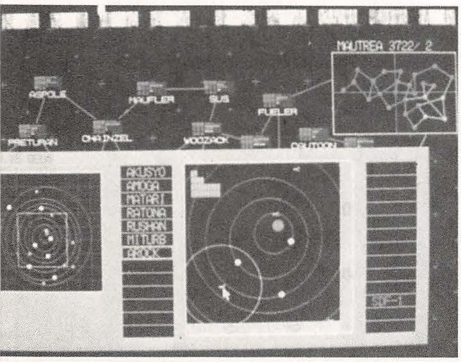
## わいわい，カリ・ユガの光輝だよん!!

どもっ!!　天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

んなわけで，この3月号が発売されている頃には，「カリ・ユガの光輝」もめでたく発売され，ヴィシュヌ銀河の広大さにのけぞる若者たちが続出していることと思います。

「カリ・ユガの光輝」は，ディーヴァ・シリーズの最終章として，全国のディーヴァ・ファンの期待を一身に担っての鮮烈デビューです。しかも，ディーヴァの名前が冠せられているものの，ゲーム・システムは「さすが，16ビット版!!」と思わず叫んでしまうほど拡張されて，8ビット版とは全く異なる次元のゲームになってんだな。

それでは，わかりやすく項目別に内容を説明してみよーじゃないかい。



### 操作

マウス対応によるスピーディーな操作環境。もちろんマウスがなくてもだいじょーぶ。



### 星系

星系の数は，これまでと同じ30星系。ただし，それぞれ星系内マップを持ってるから総惑星数は151!!　おまけに，惑星ごとに地形データや公転周期を持っているという贅沢三昧。うーむ，なんと常識はずれのビッグゲームであることよなぁ。

### 艦隊

艦隊を攻撃艦隊と防衛艦隊にわけたことで，戦略のバリエーションがアップ。その他にも，合流・退役などのコマンドが新設されました。艦隊の移動だって，星系間だけでなく星系内でも可能なんだよーっ。

### 行動ポイント

今回新しい試みとして，行動ポイント制を導入しました。でも，ぜんぜん難しく考えることはないんだよーん。

よーするに，各プレイヤーが自分の戦略によって，1ターンで使える行動ポイントを，どーいった振り分けをするか？？？とゆーシステムなんだ。

例えば，星系間移動なら3ポイント，星系内移動だと1ポイントと，行動によって消費するポイントが違うのである。敵の攻撃に，じーっと耐え忍び，いきなり反撃といったダイナミックな展開が期待できるわけだ。戦闘に力を注ぐか？長距離移動をするか？，君の戦略が活かされるチャンスなのである。

### 艦隊戦

うぉーっ，なんだこれは，すごい，すごいぞぉーっ。それぞれの艦隊が勝手に移動・攻撃してるじゃないか。………なるほろぉ，艦長を任命することによって，その性格・技能が直接艦隊の作戦に現れるってーわけだな。こりゃ，楽ちん，楽ちん。

な，なにーっ，「撤退したいだとぉ？」甘えるんじゃねーっ，行けーっ，突っこめーっ，………あっ………ちょっ………ちょっと待て，ぐわーっ，やられたー!!（何も考えてないとこーなります）

### 惑星戦

ふふふふふ………惑星戦だ。ジョイスティックがうなるぜ。えっ？　今回はジョイスティックいらないの？　残念だなあ，ボクの華麗なスティックさばきが披露できると思ったのにぃ（うそこけ）。

つったらわけで，惑星戦は軌道ビーム攻撃とDA（ドライビング・アーマー）攻撃で地上のプラントを攻略するのだ。

「艦長!!　γ2（エネルギー）がほとんどありませーん。」

「ええい構わん，残ったγ2をすべて軌道ビームにまわすのじゃ。」

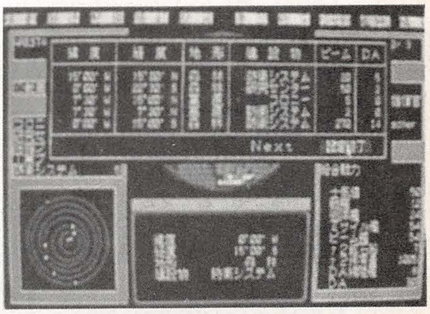
「いきまーす。」

ぴにょーん（軌道ビームの音）

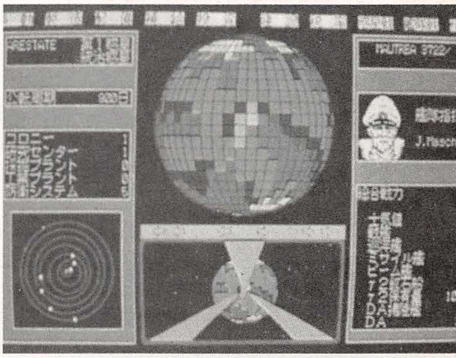
「やった，艦長!!　全てはずれました。」

「そうかっ!!　んじゃあ，我々は宇宙の孤児だ。」

「あぱぱっ。」



ええいっ!!　思ったっとーり全部説明できなかったわん。こーなったら来月も「カリ・ユガの光輝」で行くぜーっ。



# テレネット・ニュース!

## TELENET JAPAN

NEW GAME

# 紫醜罹 SA・ZI・RI

今月はテレネットの春の新作"SAZIRI"の情報をめいっぱいお届けしましょう。まずはシステムのここが新しいぞ。

### ☆3重スクロールなのだ

これはゲームセンターのゲームにもよくある奴だね。背景が，3重に動いちゃうのには，フルカラー3段独立変速スムーズスクロールによる超立体遠近法という，新開発の手法を用いたぞ。これを通常の舞台として，アクションが展開されるぞ。君の知っているゲームでこんなのあった？(反語。否，ない。あるはずがない。ないだろ。面白いじゃん。持ってきてみろ)。

### ☆時間経過の概念が取り込まれたんだ

リニアタイムカウントに完全対応したナチュラルな背景交換。要は昼，夜等で，敵の攻撃が変わったりするのだ。当然夜は暗くなる。なんと背景の色が変わるぜ。御注目。しかしいくら美しいからって見とれていてはいけない。なぜならばこのゲームにはもう一つの時間があるからだ。スタートから，拾うもん拾って，解くもん解くまで一定時間内にやらなければならないのだ。ただしこちらの時間はリアル・タイムだから，厳しいけどね。

### ☆超大型新開発技「BG描き換え」

これは今までにないぜ。バックチップまで動くのだ。これをアーケードゲームに肉迫するリアルタイム・マップアニメーションと人は呼ぶ。
(ただし，これはPC-88版には入りません。)

### ゲーム内容のここが新しい

☆様々なプレイヤーレベルに対応できるエナジーカウント・シューティング方式を採用。さらに超能力を駆使するE.X.P成長方式で，多彩に攻撃できるぞ。通常武器は，なんと声である。声が色々なパターンで出てくるのだ。超能力は，超本格的。通常の武器以外にも経験によって，なんと数種類の武器が使えるようになるのだ。
まっこんな具合いに経験値やアイテムを採用した自キャラ成長システムなのだ。さらに通常武器もどんどん成長するから，レベルアップが楽だしね。まさにRPGシューティングともいえるのが，このSAZIRIだ。
☆美しいまでのビジュアル・シーンで，ストーリー説明と謎解きをしちゃうのだ。無論，ゲームは壮大なリアリティ＝シナリオに裏打ちされているぞ。そして，なんといっても新しいのが，ビジュアルが単なるオマケではないこと。そこで得られる数々の情報は，ゲームプレイに密接に影響してくるのだ！つまりビジュアルをよく見てないとゲームをクリアできないのだ。うむ。楽しいようで過酷じゃな。
☆敵と会話ができるぞ。でもどうしてできるんだろう。できるからできるんだってば。というわけで，ザコキャラを含めて，ほとんどの敵と会話ができるんだってば。他愛のないことを言う奴から，ゲーム攻略に必要なことを言う奴もいるから，こいつはと言う奴がいたら，話しかけてみよう。話さえ聞けばもう用はない。殺しちゃえ。世の中非情なのさ。
☆さらに言えば，というかこれは声を大にして言いたいのだけれども，もう一つの戦闘モードがあるぞ。通常のステージを『動』とするとこのモードは『静』のモードだ。名ずけてRPGモードだ。コマンドとメッセージだけで，戦闘が展開されるのだ。SAZIRIには，2とおりの戦い方があるというわけだ。ではどういう時にこのモードを使うのか。そしてその効果は？それはまだ秘密。皆さんで考えてくださいね。



### 敵キャラが新しい，噂のSAZIRIとは，こんな奴だ

昔の人は，地震，雷，火事，親父だけど，君は，何が怖いのかな？犬が怖いとか幽霊が怖いとか，人それぞれなんだけど，なんでそれが怖くなってしまったかというと，1）本能的に怖い，2）幼児の原体験による等がある。そしてヒトというものは，それが一度怖いとなると大脳のある部分にインプットされてしまう。そうなるとそれ以後ヒトは，その怖い物を実際に見なくても，想像しただけで脳に変化が起き怖いと感じてしまうのだ。これが恐怖を感じる仕組み。
そしてSAZIRIは，脳内に記憶されている物質X情報を敏感に嗅ぎだしなんとそれに変態してしまうのだ。変態するだけではない。それと同じ能力を持ってしまうのだ。
もっと恐ろしい事実を告げなければならない。SAZIRIが変態するのは，眼に見える具有物ばかりでは，ない。もし君が昔の人の様に雷が怖いと思えばSAZIRIは雷になって君を襲う。地震ならば，地震となって君を襲うだろう。

君は疑問に思ってるはずだ。SAZIRIが一番怖いという人に対して，SAZIRIはどうするのか。答えはSAZIRIそのままで攻めて来る。SAZIRIはそのままで十充怖いのだ。原型の形は，紫の肉の塊。正式名称を「超恐変異生命体」。ま，見た人はいないけどね。とにかく生命体としては，宇宙史上最強最悪のものらしい。一度滅亡したという情報があるが，未確認。果してその事実は本当だろうか。だとしたら，誰が………。そしてまた誰が再び解き放ったのだろうか。何のために？そしてSAZIRIの誕生の謎は？アークとの関係は？全ての謎は，ゲームクリアにある。
頑張れ。

ビクター音産と読者を結ぶ

# CROSS MEDiA CLUB NO.11

## ビクター音産の新作 続々登場

今年も早いものでもうひと月が経過してしまって残り11ヵ月。

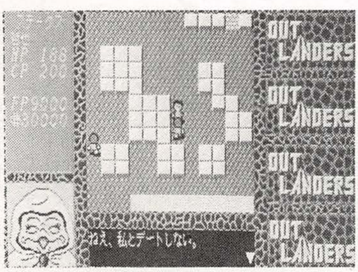
そんな状況のなかで（どんな状況だ）元気いっぱいのビクター音産はみんなの気に入ってもらえるソフトを続々と発売する予定で頑張っているのだ。

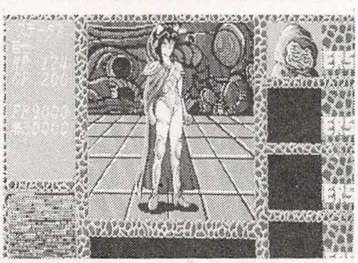
今回はそんな期待のソフトのなかから3作品を紹介しよう。

### 面白さ異次元の ロールプレイング・ゲーム 「アウトランダーズ」

雑誌「コミコミ」に連載されて人気の高い真鍋譲治先生の「アウトランダーズ」がロールプレイング・ゲームになった。

プレイヤーは，地球を救うために日本人カメラマン，若槻哲也となって秘められた謎を解明しながら大銀河帝国セント・エバスキュレーセの王女カームと結婚するというのが物語で，想像を絶する広大な迷路と楽しいアニメーション処理による画面展開，仲間を捜してメンバーに加えて謎を解いていくというそれは面白いソフトになっている。



### 音楽ソフトなら ビクターにお任せ 「ミュージアム・サウンドボードII」

これまでも「ミュージアム」シリーズで好評の音楽ソフトにまた新しい仲間が増えた。

日本電気のPC-8801シリーズ対応で発売になったサウンドボードII用のソフトだ。

FM音源6声，ドラム・サウンド6声，デジタル・サンプリング音1声の合計13声のステレオ同時演奏を実現させた本当に驚異的なソフトだ。

曲作りなども簡単にでき，音符を入力しながらFM音源の音色を作成したり，リズム・パターンを作成したりできる。

勿論ADPCMによるデジタル・サンプリング録音も可能。ソフトに装備されたプリセット・データも豊富で，リズムパターンとしてロック，ポップス，サンバなど色々なジャンルのパターンが全部で64種類，サンプリング・データとしてピアノ，バイオリンなどの楽器音から人の声などの効果音まで32種類，さらにFM音源の音色が全部で64種類と嬉しい限り。この他にも楽譜印刷モードとか自動演奏モードとか実に使いやすくなっている。

NECサウンド・ボードIIの機能をフルに活用できるこのソフトは音楽に，音に興味のある人は絶対ほしくなるに違いない。



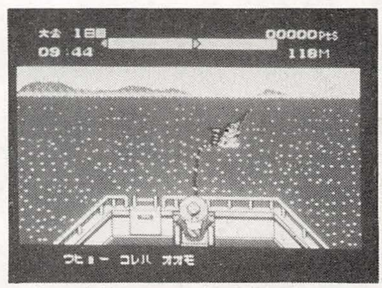



### MSXマシーンでトローリング 「釣りキチ三平 ブルーマーリン編」

「一度は大海原ででっかい魚を釣ってみたい」こんな夢を家庭で体験させてくれる興奮のソフトがこの「釣りキチ三平 ブルーマーリン編」だ。

ファミコン・ソフトでも3月17日に発売になるこのソフトは釣り漫画の第一人者「矢口高雄」先生の作りあげた人気キャラクター三平になってプレイヤーは釣の腕をきそうのだ。ゲーム内容は，ハワイ沖で毎年開催されるハワイ・インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメントをモデルにしたもので大会5日間に釣り上げた獲物の重量をポイントにして競う。当然釣り糸の太さなどによってポイントは変わってくる。登場する魚はブルーマーリン，アヒなど全部で16種類。

実際にはなかなか体験できない本格的トローリングが楽しめるこのソフト，今から発売が楽しみだ。



注：これはファミコン版の画面です。

**「アウトランダーズ」** 2月21日発売
PC-8801SR以上
2ドライブ専用ディスク3枚組
¥7800

**「ミュージアム・サウンドボードII」**
3月5日発売
PC-8801mkIISR／FR／MR／TR
PC-8801FH／MH／FA／MA
PC-88VA
（但しPC-8801FA／MA以外はNECサウンド・ボードIIが必要）
ディスク4枚組 ¥12800

**「釣りキチ三平 ブルーマーリン編」**
4月5日発売予定
MSX2 価格未定

「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問・ご意見をお待ちしてます。
宛て先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 3-16-1 日世パレス5F
ビクター音楽産業㈱PS部
「クロスメディア・クラブ」係

PONY CANYON

ポニカランドプレス

# PONYCA LAND PRESS

パロディ版

PONY CANYON INC.

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F
㈱ポニーキャニオン　ポニカ事業部　☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5　ニューポニービル

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741
東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915
福岡支店／092-751-9631　ニッパンポニー／03-667-3741

# スパイ事件に関与の青年逮捕！

## 青年ハッカー、ニセのパスポートを所持？ マグマ社の陰謀との関連は？



### 007映画を地でいく陰謀

先頃、アメリカの一流大手企業マグマ社の「マグマ・プロジェクト」は、まるで007映画を地でいくような世界征服の陰謀であったことが、このほどアメリカFBIの捜査で判明した。

調べによると、マグマ社は表向きには、地熱発電を中心とした総合エネルギー企業であるが、その実、ひそかに世界各地の地下にトンネルを張りめぐらし、マグマ・エネルギーを利用して世界中の政治・経済を根底からくつがえそうと策謀していたという。

この地下トンネル・システムはSRUと呼ばれる作業用自動ロボットによって連絡され、マグマ社の中央コンピュータによって管理されていた。また、このトンネル・システムに部外者が侵入し機密がもれることのないよう、宇宙空間の偵察衛星からつねに監視し、パスワードによるIDチェックを行なっていた。

### 産業スパイが暗躍

かなり厳重な情報管理をしていたにもかかわらず、同プロジェクトのマグマ・エネルギー抽出に関するオーストラリアでの実験データや、プロジェクト自体の書類が盗み出された。FBIの捜査では、これはプロの産業スパイのしわざとみられているが、具体的な犯人像は特定されていない。

### 青年ハッカーが事件を暴露！

この事件は闇から闇へ進行し、産業スパイの暗躍などもあったものの、このままなら決して表面化するものはなかった。

ところが、先日、ひとりの青年ハッカーが産業スパイが盗んだとされる証拠書類を持ってFBIに任意出頭し、マグマ・プロジェクトに関する証言をしたため、初めてこの事件が明るみに出たもの。

FBIは、さっそく証言の裏付けを取ると共に、その青年をコンピュータ・システム不法侵入の疑いで緊急逮捕した。

### 青年がプロのスパイとわたりあう

青年は日本人で、国際電話を使いマグマ社のSRUコントロール・オペレータ端末からコンピュータに侵入、現金や燃料を積んだSRUを操作しているうちにマグマ・プロジェクトの陰謀と、スパイが証拠になる書類を盗み出したことを知ったもの。

彼は世界各地に逃走した数人のスパイと、SRUを使って007ばりに取り引きし、偵察衛星のパスワード・チェックを巧妙にかわしながら、地道に証拠書類を集めた。

法に触れるハッカーとはいえ、この青年の活躍がなければマグマ社の陰謀は暴露されなかったわけで、裁判所がどのような判断を下すか注目されている。

なお、マグマ社の幹部に対する判決までの間、青年の生命に危険がおよぶ可能性が高いため、姓名などいっさいはふせられたままである。





※この新聞は，あくまでジョーダンですが，製品の発売はホントです。

# RANDOM POST

ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

山口祐平のゲームデザインNOW

連載6



## デザイン質問箱開設

ランダムポストの当コーナーでは，ゲーム作成に関して，デザイン部門についての質問を受け付けることにしました。

ゲームを作るとき，こんな事が解らない，なんて質問があったら，下記の住所に葉書もしくは封書で質問を御寄せください。ゲームデザイン部門に関する質問については，当コーナーにおいて出来るだけのサポートをしたいと思います。

リアルタイム，アドベンチャー，RPG，シミュレーションなど，各担当が御答えします。ただ質問多数の際は，多少の時間の遅れは御了承ください。

各担当は，以下の通りです。

リアルタイム………守本
AVG・RPG …………山口
シミュレーション…平手
プログラム…………奥田

住所　〒177　東京都練馬区石神井町 1 -26-13
福本ビル３Fアーテック内
ランダムポスト質問箱宛

おたより待っています。

当コーナーの目的は，優秀なゲームデザイナーの発掘にあります。アドバイスから商品化まで，こまめなサポートをしていきたいと思っているんだ。力のこもった手紙をよろしくね。

## 近況レポート

今回，デザインについて書くネタを思いつかないので，最近の面白い出来事について書くことにしよう／（すらんぷじゃ〜）

ちょっと古いけど，年末に徳間書店主催の「帝都物語」SF大賞授賞パーティーなるものに行ってきた。スタジオぬえの皆さんに混ぜてもらった訳だが（加藤直之さんは，ぬえのメンバーなのだ。ローガスのイメージイラスト見れば，わかるよね／）いや〜いるいる，SF作家がいっぱい／（あたりまえか）

思わず，興奮の２時間でした。

でも，思ったことが一つ。SF作家の皆さんて，老若男女問わずたくさんいるわけだけど，驚くほど仲がいいんだ。あんなの見てると，ゲーム作家協会なんかがあったらいいなーって，本気で思ってしまった。いつもはライバルでいても，その協会の会合のときだけは，和気あいあいに楽しむようなことができたらどんなに素晴らしいことだろうなって。

そして，今後はこんなゲームが受け入れられる土壌を作ろうなんて，ひそひそ話せたらいいな。もし，デザイナーでこれを読んでる方がいたらそう思うでしょう？

なんとなく，小松左京さんや手塚治虫さんの挨拶にもあたたかみが感じられて，とってもハッピーな一日でした。

ゲーム業界はまだまだ生まれたばかり，SF小説の業界も，最初は相当混乱していたと聞いています。ユーザーのみんなは，いわば読者のようなもの。永い目で見守ってくれれば，もっともっと成長して行くと僕は思っています。

みんな，がんばろうね っ／

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています。

中古パソコン機器

# U-com Buyer's Guide



## U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　（編集部）

## パソコン本体

### ＮＥＣ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801VX4 | 350,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンセンターコム |
| PC-9801VX2 | 250,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンセンターコム |
| PC-9801VM2 | 205,000円 | 有 | 有 | 無 | 無 | 4 | | マイコンセンターコム |
| PC-9801M2 | 165,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱ＯＡシステムプラザ東京店 |
| PC-9801F2 | 105,000円 | 有 | 有 | 無 | 無 | 3 | | マイコンセンターコム |
| PC9801U2 | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンセンターコム |
| PC-8801FH／30 | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンセンターコム |
| PC-9801E漢ROM付 | 60,000円 | 有 | 有 | 無 | 無 | 3 | | マイコンセンターコム |
| PC-9801漢ROM付 | 40,000円 | 有 | 有 | 無 | 無 | 3 | | マイコンセンターコム |
| PC-9801VX41 | 402,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-9801VX21 | 269,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-9801VM21 | 245,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-9801UX21 | 239,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-9801VX21 | 235,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ㈱ユーバース |
| PC-9801VX2 | 208,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | サンエコー |
| PC-9801UV21 | 199,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-9801VM2 | 185,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書３ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-9801VM2 | 180,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | １年保証 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801VM2 | 178,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | ６ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| PC-9801VM2 | 168,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | サンエコー |
| PC-9801VM0 | 155,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 1年保証２５６Ｋ増設済 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801UV2 | 148,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書３ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-9801VF2 | 138,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-9801M2 | 138,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書３ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-9801M2 | 128,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | １年保証 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801VF2 | 125,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | 1年保証１２８Ｋ増設済 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801F2 | 119,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | フルＲＡＭ６４０Ｋ | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-9801F2 | 110,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | ２３ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC-9801F2 | 108,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | | サンエコー |
| PC-9801F2 | 90,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 1年保証２５６Ｋ増設済 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801F2 | 90,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | ６ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| PC-9801U2 | 89,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | ３．５インチ２ＤＤ | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-9801E | 80,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 1年保証第一漢ロム8"1 F付 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801U2 | 80,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | １年保証 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-9801F2 | 78,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書３ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-9801 | 58,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | １年保証第一漢ロム５１２Ｋ増設済 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801MH／30 | 138,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | マイコンセンターコム |
| PC-8801MH | 119,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801MH | 110,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-8801MH | 100,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | １年保証付 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801mkⅡMR | 90,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-8801FH／30 | 90,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | ２３ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC-8801FH／30 | 89,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-8801FH／30 | 89,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801mkⅡMR | 89,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801FH／30 | 88,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | １年保証付 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801FH | 88,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | ６ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| PC-8801mkⅡMR | 85,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | １年保証付 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801mkⅡFR／30 | 85,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | ２３ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC-8801mkⅡFR,SR | 80,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | ６ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| PC-8801MR | 79,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書３ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-8801mkⅡSR／30 | 78,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | １年保証付 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801mkⅡFR／30 | 75,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | １年保証付 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801mkⅡSR／30 | 75,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801mkⅡFR／30 | 72,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801mkⅡ／30 | 58,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801mkⅡ／10 | 49,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | ティアク黒ドライブ×２ | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801mkⅡ／20 | 45,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | １ドライブ内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8801mkⅡ／30 | 45,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | ３ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| PC-8801mkⅡ／30 | 35,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | ６カ月保証 | ㈱サードウェーブＵＰ'Ｓ |
| PC-8801mkⅡ／10 | 34,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8801 | 25,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 漢字ＲＯＭ付３ケ月保証 | ㈱ＯＡシステムプラザ東京店 |
| PC-8801 | 16,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | ３ケ月保証 | ㈱ＯＡシステムプラザ東京店 |
| PC-8801 | 15,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | ２３ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC-8001mkⅡ | 9,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | ３ケ月保証 | ㈱ＯＡシステムプラザ東京店 |
| PC-88VA | 168,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-8801 | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-6601SR | 25,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| PC-6601 | 24,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-6001 | 8,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | ３ケ月保証 | ㈱ＯＡシステムプラザ東京店 |
| PC-100+KD651セット | 140,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | ２ＤＤ×２台 | サンエコー |
| PC-100／30 | 58,000円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 2 | 説明書ディスケットなし | ㈱日本マイコン流通センター |

### アップル

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ＭＡＣ５１２Ｋ | 248,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | ４００ＫＦＤイメージライタ付 | ㈱ＯＡシステムプラザ東京店 |

### ＥＰＳＯＮ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-286VSTD | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | サンエコー |
| PC-286V | 188,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | ３ケ月保証 | ㈱ユーバース |

## 三洋

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PHC－27 | 17,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MSX，64KB | ㈱日本マイコン流通センター |
| PHC-30N | 16,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | MSX，レコーダー内蔵 | ㈱日本マイコン流通センター |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MZ－2861 | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| MZ-6541 | 158,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | RAMファイルボード付 | ㈱日本マイコン流通センター |
| MZ-2521 | 58,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| MZ-2200 | 9,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | レコーダナシ，3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| X68000 | 250,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| X68000 | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 6ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| X1turboZ | 100,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 6ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| X1turboⅢ | 89,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 6ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| X1turboⅢ | 78,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 1年保証 | ㈱サードウェーブUP'S |
| X1turbo／30 | 69,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| X1turboⅡ | 68,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| X1G／30 | 59,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 6ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| X1G／30 | 58,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 1年保証 | ㈱サードウェーブUP'S |
| X1F／20 | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 3ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| X1turbo／10 | 25,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| X1Cs | 19,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1C | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1F／10 | 18,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| X1F／10 | 17,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| X1F／10 | 14,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱ユーバース |

## 東芝

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HX－10DPN | 10,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MSX，64KBアナログRGB | ㈱日本マイコン流通センター |

## 日立

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MB－6892 | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | レベル3マーク5 | ㈱日本マイコン流通センター |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FM－16BHD | 179,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| FM77AV40EX | 118,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱ユーバース |
| FM77AV40 | 109,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| FM77AV40 | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| FM-16BFD | 98,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | 1年保証 | ㈱サードウェーブUP'S |
| FM77AV20EX | 88,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱ユーバース |
| FM77AV20-2 | 85,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | ノバ情報機器㈱ |
| FM77AV20 | 79,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 1年間保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| FW77AV2 | 70,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| FM77AV20 | 69,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| FM77AV20／2 | 68,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| FM-11AD2 | 60,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 1年保証256K増設済 | ㈱サードウェーブUP'S |
| FM77AV2 | 60,000円 | 有 | 有 | 有 | 無 | 4 | 1年保証ポケットブックなし | ㈱サードウェーブUP'S |
| FM77AV2 | 58,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| FM-77L2 | 58,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| FM-77D2 | 54,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM-77L2 | 50,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| FM-77D1 | 45,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 1ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |
| FM-77D2 | 45,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| FM-NEW7 | 18,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| FM-7 | 10,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| FM-7 | 10,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | コム・イン浜松店 |
| FM-new7 | 9,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| FM-7 | 8,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |

## 三菱

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ML-G30モデル1 | 69,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | MSX2，1ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |

## パイオニア

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PX－V60 | 19,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MSX | ㈱日本マイコン流通センター |

# ディスプレイ

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC－KD854 | 48,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 3ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| PC551 | 46,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 4 | | サンエコー |
| PC-KD551 | 40,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証フィルター傷あり | ㈱サードウェーブUP'S |
| PC-KD551 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC-8853N | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC8853N | 48,000円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 4 | | サンエコー |
| PC-60M43 | 18,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-60M43 | 12,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |

## 三洋

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CMT－141H | 40,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証 | ㈱サードウェーブUP'S |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CU－14AD | 58,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 3ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| CU-14H1 | 40,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証4050文字カラー | ㈱サードウェーブUP'S |
| MD-12P1 | 22,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証4050グリーン | ㈱サードウェーブUP'S |
| MZ-1D22 | 32,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FM－TV152 | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 3ケ月保証 | ㈱ユーバース |
| MB27333 | 45,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証4050文字カラー | ㈱サードウェーブUP'S |
| FM-TV151 | 42,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| FM-TV151 | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | | コム・イン浜松店 |
| MB27312 | 25,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証4050文字グリーン | ㈱サードウェーブUP'S |
| MB-27301 | 20,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | FM用2000文字カラー | ㈱日本マイコン流通センター |

## 松下

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TX－12T1 | 19,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 3 | 1000文字カラー | ㈱日本マイコン流通センター |

## ロジテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K－102A | 12,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 3 | 2000文字グリーンモニタ | ㈱日本マイコン流通センター |

## 東映通信工業

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FTC-12GTS-A | 43,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 400ラインアナログ | ㈱日本マイコン流通センター |

# フロッピードライブ

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9831-UW2 | 69,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3.5インチ2DD，2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-9881K | 69,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | | ノバ情報機器㈱ |
| PC-9831-4W | 45,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証5″2DD，2ドライブ | ㈱サードウェーブUP'S |
| 8FD2DR | 68,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | PC用8インチ3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |
| PC-8831-MW | 59,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | PC8801シリーズ用5インチ2HD | ㈱日本マイコン流通センター |
| PC-8881 | 55,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証8″2ドライブ | ㈱サードウェーブUP'S |
| PC-8031-2W | 25,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | PC用5インチ2D，3ケ月保証 | ㈱OAシステムプラザ東京店 |

## アイテム

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| disk－80PC | 34,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5インチ2D，2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |

## EPSON

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HDD－20S | 99,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | | | ノバ情報機器㈱ |
| TF-10PC | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5インチ2D，2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |
| TF-20PC | 34,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 5インチ2D，2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |
| TF20 | 30,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| TF10 | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ－300F | 12,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 3インチ1ドライブX1用 | ㈱日本マイコン流通センター |

## ロジテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K－305PC | 35,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5インチ2D，2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |

## アイテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ITHD－5020 | 100,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | | | ノバ情報機器㈱ |
| ITH-520N | 69,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 当社保証書3ケ月 | フリータイム㈱ |

## 東京電子

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LFD－550PC | 34,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5インチ2D，2ドライブ | ㈱日本マイコン流通センター |

# プリンター

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NM－9400S | 69,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 当社保証書3ケ月第2漢字ロム付 | フリータイム㈱ |
| NM-9300S | 35,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 6カ月保証10″シリアルプリンタ | ㈱サードウェーブUP'S |
| PC-PR201H | 78,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |
| PC-PR201F | 77,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書3ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-PR201 | 68,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 23ケ月保証 | コム・イン浜松店 |

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-PR201 | 65,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | サンエコー |
| PC-PR101F | 62,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 4 | 当社保証書3ケ月 | フリータイム㈱ |
| PC-PR101T | 35,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | | サンエコー |
| PC-PR401 | 15,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | サーマルプリンタ | ㈲日本マイコン流通センター |
| PC-PR8822 | 35,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | サンエコー |
| PC-8822 | 25,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 18ピン漢字 | ㈲OAシステムプラザ東京店 |
| PC-8027 | 21,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | ドットプリンタ | ㈲日本マイコン流通センター |

## EPSON

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VP-130K | 57,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | 当社保証書3ケ月PCロム第2漢ロム付 | フリータイム㈱ |
| AP-80K | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 熱転写24ピン漢字 | ㈲日本マイコン流通センター |
| MP-130K | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | FM用24ドット漢字 | ㈲日本マイコン流通センター |
| AP-80K | 23,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| MP-80K | 14,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | FM用 | ㈲日本マイコン流通センター |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ-8PK2 | 19,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 第一水準漢字ROM付 | ㈲日本マイコン流通センター |
| MZ-1P17 | 39,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | MZ用プリンター | ㈲日本マイコン流通センター |
| MZ-1P17 | 23,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |

## スター精密

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TR-24CLF | 23,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈱ウェーブ・アイ |
| G-10XPII | 21,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PC用 | ㈲日本マイコン流通センター |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MB-27411 | 54,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 24ドット漢字プリンタ | ㈲日本マイコン流通センター |
| MB27410B | 45,000円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | 6カ月保証15"シリアルプリンタ | ㈲サードウェーブUP'S |

## ブラザー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| M-1009X | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | PC/MSX用9ピンカナ新品同様 | ㈲OAシステムプラザ東京店 |

## 横河北辰

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NP-500/PC | 28,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 6カ月保証10"熱転写 | ㈲サードウェーブUP'S |

## ワタナベ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WX-4671 | 49,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | PC用XYプロッタ | ㈲日本マイコン流通センター |

# ワープロ

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 文豪5NII | 168,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | N5154-33 | ㈲日本マイコン流通センター |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD-20H | 18,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 書院シリーズ | ㈲日本マイコン流通センター |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| オアシスライトK-FD20 | 49,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 新品、1本限り | ㈲日本マイコン流通センター |

# ゲーム基板

## アイレム

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スペランカー | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ジッピーレース | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## アルバ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リアル麻雀 | 18,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 4 | 麻雀ゲーム、パネル付 | ㈲キョーワインターナショナル |

## アルファ電子

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エキサイティングサッカー | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| チャンピオンベースボール | 5,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## イースタンコーポ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 激走 | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## カプコン

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔界村 | 20,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| 戦場の狼 | 18,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ソンソン | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## コナミ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グリーンベレー | 20,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| サーカスチャーリー | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スクランブル | 8,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ブーヤン | 8,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| タイムパイロット | 5,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## シグマ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ポンポコ | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## ジャレコ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エクセリオン | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ノーティボーイ | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## セガ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッポー | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| パンクパニック | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## タイトー

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 影の伝説 | 20,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| エキサイティングアワー | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## データーイースト

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bウィング | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| バーニンラバー | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| リバレーション | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## テクモ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ソロモンの鍵 | 25,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| タンクバスターズ | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## ナムコ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 源平討魔伝 | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | テーブル付お持ち帰りの方のみ | ㈲日本マイコン流通センター |
| バラデューク | 30,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ゼビウス | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| リブルラブル | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| マッピー | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| モトス | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| グロブダー | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ディグダグII | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |
| ディグダグ | 10,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

## 日物

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ナイトギャル | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | 麻雀、パネル付 | ㈲キョーワインターナショナル |
| クリスタルギャル | 15,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | 麻雀、パネル付 | ㈲キョーワインターナショナル |

## エスエヌケイ

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アテナ | 25,000円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 4 | | ㈲キョーワインターナショナル |

# その他

## NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SP2400FAST | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | DATAXモデム | ㈲日本マイコン流通センター |

## SHARP

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ-8RL1 | 18,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | X1用レコーダー | ㈲日本マイコン流通センター |
| CZ-8DT | 12,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | デジタルテロッパー3ケ月保証 | ㈲OAシステムプラザ東京店 |

## 富士通

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MB28021J | 25,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | 77用Z80カード | ㈲OAシステムプラザ東京店 |

## ロジテック

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LDB-64 | 7,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 5 | プリンターバッファ64KB | ㈲OAシステムプラザ東京店 |

## パイオニア

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LD-E100 | 38,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 4 | レーザーディスク | ㈲日本マイコン流通センター |

## WACOM

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 附属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WT-4000 | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 高性能タブレット | ㈲日本マイコン流通センター |
| WT-460M | 29,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ㈲日本マイコン流通センター |

## 調査にご協力いただいた販売店リスト

■㈱サードウェーブＵＰ′Ｓ：〒101 東京都千代田区外神田4－4－2山田ビル7Ｆ ☎03－257－0490

■㈱ＯＡシステムプラザ東京店：〒101 東京都千代田区外神田1－11－6木暮ビル5Ｆ ☎03－255－9188

■マイコンセンターコム：〒101 東京都千代田区神田佐久間町１－８－４ ☎03－251－8951

■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル5Ｆ ☎03－463－4455

■ＮＯＶＡ情報機器㈱：〒105 東京都港区西新橋1－19－6 桔梗備前ビル404 ☎03－591－8761

■サンエコー：〒134 東京都江戸川区中葛西２－４－52 ☎03－877－5528

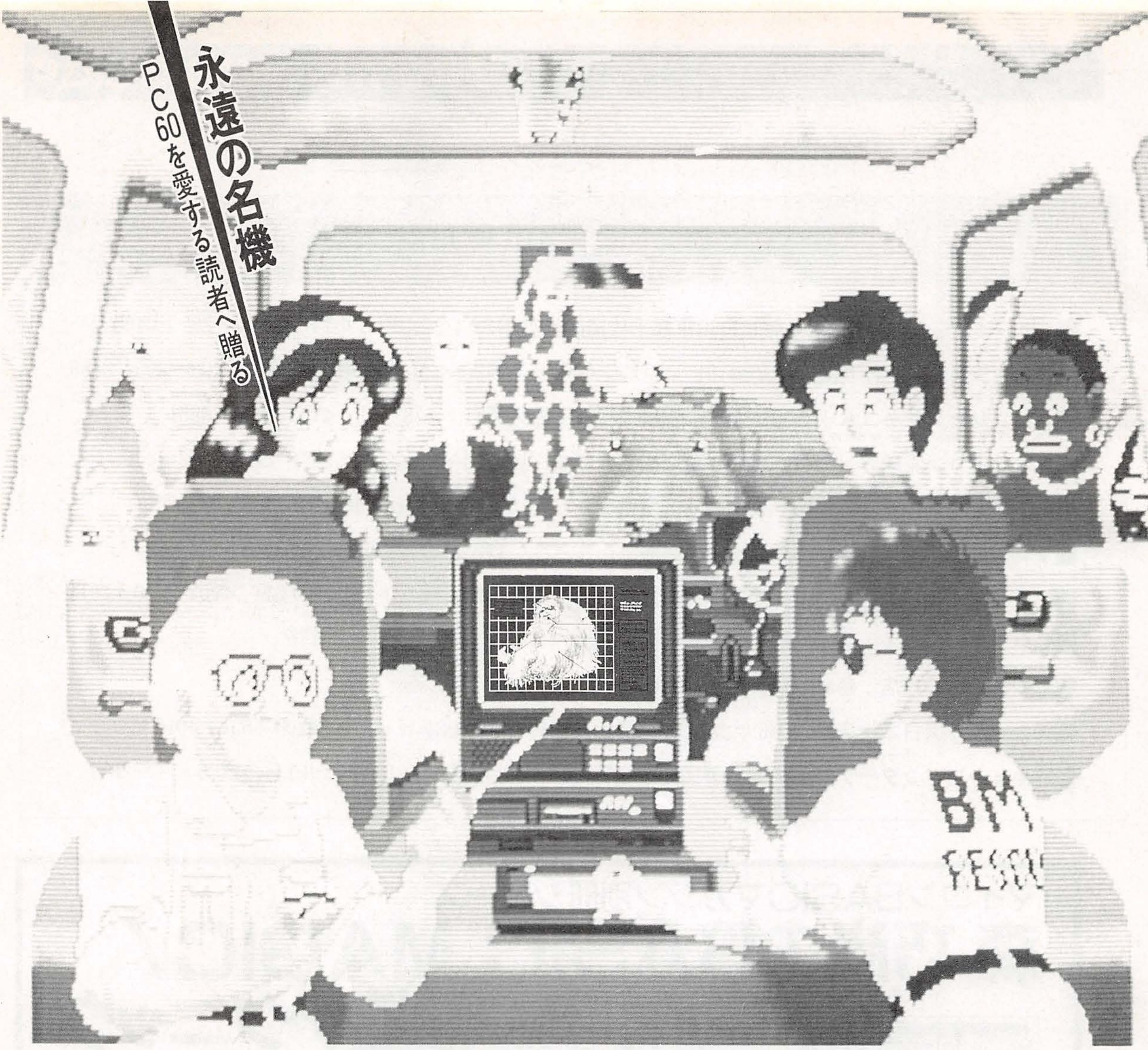
■フリータイム㈱：〒144 東京都大田区西蒲田6－37－8 蒲田エレクトロプラザ2Ｆ ☎03－739－2911

■㈱ウェーブ・アイ：〒252 神奈川県藤沢市湘南台1－10－1 ☎0466－43－1775

■コム・イン浜松店：〒430 静岡県浜松市田町227－16 ☎0534－55－1781

■㈱ユーバース日本橋店：〒556 大阪市浪速区日本橋4－5－11椿本ビル2Ｆ ☎06－631－4016

■㈱キョーワインターナショナル：〒153 東京都目黒区下目黒3－6－5高橋ビル1Ｆ ☎03－793－2871


永遠の名機
PC60を愛する読者へ贈る
BM
RESOU

# ■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は2種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

## (1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。) この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～2週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

## (2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

## (送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

| 例： | | | |
|---|---|---|---|
| アウトラン | ウォーレット | 1個 | 1,200円 |
| 源平討魔伝 | 三種の神器 | 1個 | 950円 |
| イシター | 下じき | 1枚 | 200円 |
| | | 合計 | 2,350円 |

⬇

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

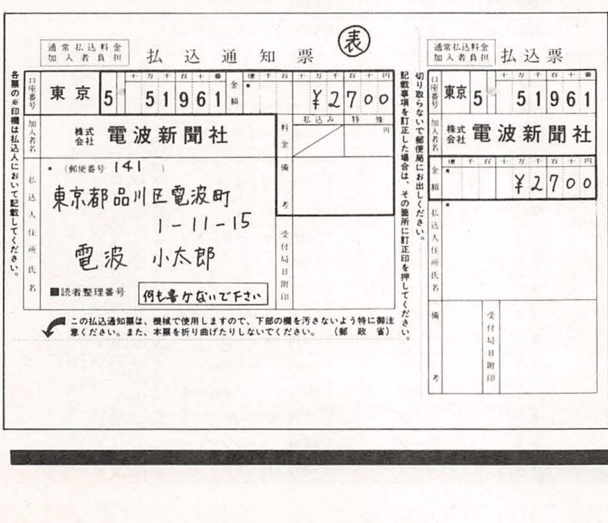
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

**●これ以外の特別な場合**

●下じきのみの申し込み……5枚1組　　350円
（1枚でも送料はかわりません）

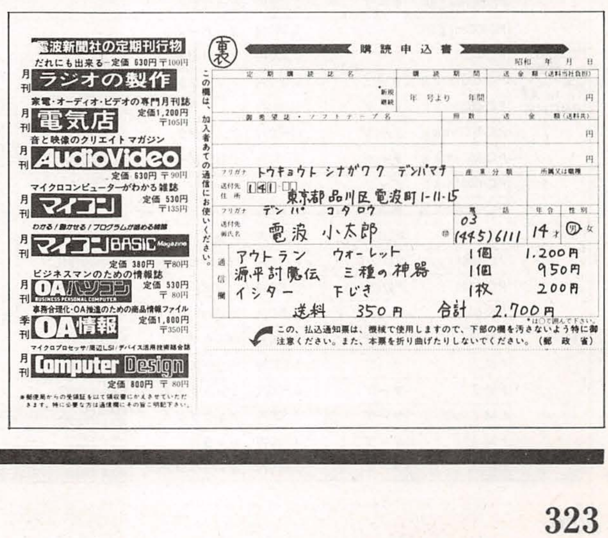
●ペーパーバック………………2枚　　240円
3～5枚　　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。



通常払込料金 加入者負担　払込通知票　表
口座番号 東京 5 51961　金額 ¥2700
加入者名 株式会社 電波新聞社
払込人住所氏名 （郵便番号 141）東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎
■読者整理番号 何も書かないで下さい
料金 払込み 特殊 円
備考
受付局日附印
各票の※印欄は払込人において記載してください。
この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）
切り取らないで郵便局にお出しください。記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

通常払込料金 加入者負担　払込票
口座番号 東京 5 51961
加入者名 株式会社 電波新聞社
金額 ¥2700
払込人住所氏名
備考
受付局日附印



電波新聞社の定期刊行物
だれにも出来る 定価 630円 〒100円 月刊 ラジオの製作
家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌 月刊 電気店 定価1,200円 〒105円
音と映像のクリエイトマガジン 月刊 AudioVideo 定価 630円 〒90円
マイクロコンピューターがわかる雑誌 月刊 マイコン 定価 530円 〒135円
わかる／動かせる／プログラムが読める雑誌 月刊 マイコンBASIC Magazine 定価 380円 〒80円
ビジネスマンのための情報誌 月刊 OAパソコン BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円
事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル 季刊 OA情報 定価1,800円 〒350円
マイクロプロセッサ／周辺LSI／デバイス活用技術総合誌 月刊 Computer Design 定価 800円 〒80円
※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

裏　購読申込書　昭和　年　月　日
定期購読誌名　※新規 継続　購読期間 年 号より 年間　送金額（送料当社負担） 円
御希望誌・ソフトテープ名　冊数　送金額（送料共） 円 円
フリガナ トウキョウト シナガワク デンパマチ
送付先住所 141 東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ デンパ コタロウ
送付先御氏名 電波 小太郎　電話 03 (445) 6111　年令 14才　性別 男・女
通信欄
アウトラン ウォーレット 1個 1.200円
源平討魔伝 三種の神器 1個 950円
イシター 下じき 1枚 200円
送料 350円 合計 2.700円
※は○で囲んで下さい。
この欄は、加入者あての通信にお使いください。
この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

# DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T & Eソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。


**電波新聞社 ソフト販売部**

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445 6111
大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541


| | 機　種 | メディア | 定　価 | 商　品　名 | その他適合機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| PC-9800シリーズ | PC-9801 | FD(5" 2D) | 6,800円 | ギャラガ | ミュージックボード |
| | PC-9801F | FD(5" 2DD) | 6,800円 | ギャラガ | (PC-9801-14)対応 |
| | PC-9801U | FD(3.5") | 6,800円 | ギャラガ | PC-9801-U-03 |
| | PC-9801F | FD(5" 2DD) | 各8,000円 | Longman English Course Part 1-5 | PC-9801VF/VM |
| | PC-9801UV2 | FD(3.5" 2DD) | 各8,000円 | Longman English Course Part 1-5 | PC-9801U2 |
| PC-8800シリーズ | PC-8801 | テープ | 3,800円 | ゼノン | PC-8801mkII |
| | PC-8801 | テープ | 3,500円 | ギャラクシアン | PC-8801mkII/SR |
| | PC-8801 | テープ | 3,500円 | パックマン | PC-8801mkII/SR |
| | PC-8801 | テープ | 3,500円 | ディグダグ | PC-8801mkII |
| | PC-8801mkII | テープ | 4,000円 | デーモンクリスタル | PC-8801mkII SR |
| | PC-8801mkII SR | テープ | 3,500円 | パックマン | |
| | PC-8801mkII SR | テープ | 3,800円 | ディグダグ | |
| | PC-8801mkII SR | テープ | 3,800円 | グロブダー | |
| | PC-8801mkII SR | テープ | 4,100円 | マッピー | |
| | PC-8801 | FD(5") | 5,800円 | ギャラクシアン | PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801 | FD(5") | 5,800円 | ゼノン | PC-8801mkII |
| | PC-8801 | FD(5") | 6,500円 | ガンマー5 | PC-8801mkII |
| | PC-8801 | FD(5") | 6,200円 | ナイザー | PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII | FD(5") | 6,200円 | デーモンクリスタル | PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII SR | FD(5") | 6,000円 | ゼノン | PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII SR | FD(5") | 5,800円 | パックマン | PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII SR | FD(5") | 6,000円 | ディグダグ | PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII SR | FD(5") | 6,000円 | グロブダー | PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII SR | FD(5") | 6,500円 | ガンマー5 | PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH |
| | PC-8801mkII SR | FD(5") | 6,200円 | マッピー | PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH |
| PC-8000シリーズ | PC-8001 | テープ | 3,000円 | ディグダグ | (PC-8801(N-BASIC)) |
| | PC-8001mkII | テープ | 3,500円 | ギャラクシアン | |
| | PC-8001mkII | テープ | 3,500円 | パックマン | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 3,500円 | パックマン | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 3,800円 | ゼノン | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 3,800円 | ディグダグ | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 4,000円 | デーモンクリスタル | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 4,300円 | ゼビウス | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 4,000円 | ハンバーガー | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 3,800円 | グロブダー | |
| | PC-8001mkII SR | テープ | 3,800円 | マッピー | |
| PC-6000シリーズ ※すべてXE-1b,XE-1PRO対応 | PC-6001 | テープ | 3,500円 | タイニーゼビウス | PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR |
| | PC-6001mkII | テープ | 3,000円 | ギャラクシアン | PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR |
| | PC-6001mkII | テープ | 3,500円 | タイニーゼビウスマークII | PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR |
| | PC-6001mkII | テープ | 3,500円 | ディグダグ | PC-6001mkII SR・PC-6601/SR |
| | PC-6001mkII | テープ | 3,800円 | グロブダー | PC-6001mkII SR・PC-6601/SR |
| | PC-6001mkII | テープ | 4,100円 | マッピー | PC-6001mkII SR・PC-6601/SR |
| | PC-6001mkII | テープ | 4,100円 | スペース　ハリアー | PC-6001mkII SR・PC-6601/SR |
| PC-6600シリーズ | PC-6601 | FD(3.5") | 6,000円 | グロブダー | PC-6601SR |
| | PC-6601 | FD(3.5") | 6,000円 | ボスコニアン | PC-6601SR |
| | PC-6601 | FD(3.5") | 6,200円 | マッピー | PC-6601SR |
| | PC-6601 | FD(3.5") | 6,200円 | スペース　ハリアー | PC-6601SR |
| FM-77 | FM-7 | テープ | 3,500円 | パックマン | FM-NEW7 |
| | FM-7 | テープ | 3,500円 | ラリーX | FM-NEW7 |
| | FM-7 | テープ | 3,800円 | ミッドウェイ | FM-NEW7 |
| | FM-7 | テープ | 3,500円 | ディグダグ | FM-NEW7・※XE-77対応 |
| | FM-7 | テープ | 3,800円 | ギャラガ | FM-NEW7・※XE-77対応 |
| | FM-7 | テープ | 3,500円 | ギャラクシアン | FM-NEW7・※XE-77対応 |

| | 機　種 | メディア | 定　価 | 商　品　名 | その他適合機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| FM-77 | FM-7 | テープ | 3,800円 | マッピー | FM-NEW7・※XE-7対応 |
| | FM-7 | テープ | 4,100円 | ナイザー | FM-NEW7 ※XE-7対応 |
| | FM-7 | テープ | 4,100円 | バトルシティ | FM-NEW7 ※XE-7対応 |
| | FM-7 | FD(5") | 6,500円 | ガンマー5 | FM-NEW7 |
| | FM-7 | FD(5") | 6,200円 | ドルアーガの塔 | FM-NEW7 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 5,800円 | パックマン | FM-77AV |
| | FM-77 | FD(3.5") | 5,800円 | ラリーX | FM-77AV |
| | FM-77 | FD(3.5") | 7,800円 | Pコンパイラ | FM-77AV |
| | FM-77 | FD(3.5") | 5,800円 | ディグダグ | FM-77AV ※XE-77対応 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 5,800円 | ギャラクシアン | FM-77AV ※XE-77対応 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 6,000円 | ギャラガ | FM-77AV ※XE-77対応 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 6,000円 | マッピー | FM-77AV ※XE-77対応 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 6,200円 | ナイザー | FM-77AV ※XE-77対応 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 6,200円 | バトルシティ | FM-77AV ※XE-77対応 |
| | FM-77 | FD(3.5") | 6,500円 | ガンマー5 | FM-77AV |
| | FM-77 | FD(3.5") | 6,200円 | ドルアーガの塔 | ※XE-77対応 |
| | FM-77AV | FD(3.5") | 6,000円 | ディグダグ | ※XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | FM-77AV | FD(3.5") | 6,000円 | ドルアーガの塔 | ※XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | FM-77AV | FD(3.5") | 6,000円 | ドラゴンバスター | ※XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | FM-77AV | FD(3.5") | 7,500円 | スペースハリアー | ※XE-1b,XE-1PRO対応 |
| MZ-2200 | MZ-2200 | テープ | 3,500円 | パックマン | MZ-2000 |
| MZ-1500 | MZ-1500 | QD | 4,300円 | パックマン | |
| | MZ-1500 | QD | 4,300円 | ディグダグ | |
| | MZ-1500 | QD | 4,300円 | マッピー | |
| | MZ-1500 | QD | 4,300円 | ラリーX | |
| | MZ-1500 | QD | 4,500円 | デーモンクリスタル | |
| | MZ-1500 | QD | 4,300円 | ハンバーガー | |
| | MZ-1500 | QD | 4,300円 | バーニン' ラバー | |
| | MZ-1500 | QD | 4,500円 | グロブダー | |
| | MZ-1500 | QD | 4,500円 | バトルシティー | |
| | MZ-1500 | QD | 4,800円 | ナイザー | |
| | MZ-1500 | QD | 4,800円 | ドルアーガの塔 | |
| | MZ-1500 | QD | 4,800円 | ボビンズ | |
| | MZ-1500 | QD | 4,800円 | 迷宮への扉 | |
| | MZ-1500 | QD | 4,800円 | ソフィア | |
| | MZ-1500 | QD | 5,300円 | ダーク・ストーム | |
| MZ-2500 | MZ-2500 | FD(3.5") | 6,500円 | パックマン | XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | MZ-2500 | FD(3.5") | 6,800円 | ゼビウス | XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | MZ-2500 | FD(3.5") | 6,500円 | マッピー | XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | MZ-2500 | FD(3.5") | 6,800円 | ドルアーガの塔 | XE-1b,XE-1PRO対応 |
| | MZ-2500 | FD(3.5") | 6,800円 | デーモンクリスタル | XE-1b,XE-1PRO対応 |
| X-1 ※すべてXE-1b,XE-1PRO対応 | X-1 | テープ | 3,500円 | パックマン | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | ゼノン | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,500円 | ギャラクシアン | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | マッピーニューバージョン | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | ハンバーガー | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 4,000円 | デーモンクリスタル | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | ギャラガ | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | グロブダー | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | ドルアーガの塔 | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | U-Boat | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 3,800円 | バトルシティー | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |
| | X-1 | テープ | 4,300円 | ガッマー5 | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ,F |

| | 機　種 | メディア | 定　価 | 商　品　名 | その他適合機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| X-1 | X-1 | テープ | 3,800円 | ハーニン゛ラバー | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| | X-1 | テープ | 4,100円 | スーパーモード ボスコニアン | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| | X-1 | テープ | 4,100円 | ホビンズ | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| | X-1 | テープ | 4,100円 | ナイザー | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| | X-1 | テープ | 4,100円 | ソフィア | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| | X-1 | テープ | 4,100円 | 迷宮への扉 | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| | X-1 | テープ | 4,300円 | ダーク・ストーム | X-1/C.CS.CK・G X-1ターボ, F |
| X-1D ※すべて XE-1b, XE-1PRO対応 | X-1D | FD(3″) | 5,800円 | パックマン | |
| | X-1D | FD(3″) | 5,800円 | ディグダグ | |
| | X-1D | FD(3″) | 5,800円 | マッピー | |
| | X-1D | FD(3″) | 5,800円 | ゼノン | |
| | X-1D | FD(3″) | 5,800円 | ギャラクシアン | |
| | X-1D | FD(3″) | 5,900円 | ゼビウス | |
| X-1 ターボ ※すべて XE-1b, XE-1PRO対応 | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 5,800円 | パックマン | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 5,800円 | ディグダグ | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,000円 | マッピーニューバージョン | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 5,800円 | ギャラクシアン | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 5,800円 | ゼノン | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,000円 | ドルアーガの塔 | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,000円 | ハンバーガー | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | デーモンクリスタル | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,000円 | ギャラガ | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,000円 | グロブダー | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,000円 | バトルシティー | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,500円 | ガンマー5 | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | バーニン゛ラバー | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | スーパーモード ボスコニアン | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | ボビンズ | X1F/Gモデル20/30 |

| | 機　種 | メディア | 定　価 | 商　品　名 | その他適合機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| X-1 ターボ ※すべて XE-1b, XE-1PRO対応 | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | ナイザー | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | ソフィア | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | 迷宮への扉 | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | ドラゴンバスター | X1F/Gモデル20/30 |
| | X-1 200ラインモード | FD(5″) | 6,200円 | ダーク・ストーム | X1F/Gモデル20/30 |
| X68000 | X68000 | FD(5″) | 6,800円 | ゼビウス | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | X68000 | FD(5″) | 6,800円 | スペースハリアー | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| MSX | MSX /2 | ROM | 4,500円 | パックマン | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | マッピー | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | ギャラクシアン | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | ディグダグ | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | ギャラガ | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | タンクバタリアン | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | ボスコニアン | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | ハンバーガー | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,800円 | デーモンクリスタル | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | ROM | 4,500円 | ドルアーガの塔 | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | メガROM | 5,300円 | ナイザースペシャル | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | メガROM | 5,300円 | 迷宮への扉 | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| | MSX /2 | メガROM | 5,300円 | ソフィア | XE-1b, XE-1PRO対応 |
| ジョイスティック | MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1, X68000（アタリ仕様ジョイスティック・ポート機） | | 9,500円 | XE-1PRO | |
| コネクター | パソコン用ジョイステックをファミコン用に変換 | | 1,800円 | X-F1 | |
| ニ　デ　コ | PC-8801 | FD(5″) | 6,800円 | ジャイロダイン | |
| | PC-8801 | FD(5″) | 6,800円 | アルカノイド | |
| | X1 | FD(5″) | 6,800円 | 影の伝説 | |
| | MSX | ROM | 4,900円 | 〃 | |
| | MSX 2 | ROM | 5,800円 | ビクトリアスナイン2 | |
| T&Eソフト | FM-77AV | FD(3.5″) | 7,800円 | ディーヴァ | |

## DEMPA／ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●（株）藤丸（滝川市）☎0125-22-2403●YESそうご電器5F（札幌市）☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店（八戸市）☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店（盛岡市）☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店（秋田市）☎0188-32-1951●Cherry's（北秋田郡）☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央（仙台市）☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店（仙台市）☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ（福島市）☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店（福島市）☎0245-21-2011●大竹商会（会津若松市）☎0242-26-2244●郡山西武（郡山市）☎0249-34-6161〔新潟県〕●（株）三和商会（新発田市）☎0254-22-3079●（株）三和商会新潟営業所（新潟市）☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売（水戸市）☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店（真岡市）☎02858-2-2061●小林電気（足利市）☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府（甲府市）☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店（太田市）☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店（前橋市）☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店（高崎市）☎0273-26-5221●TECHNO（高崎市）☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO（高崎市）☎0273-27-7282●（株）松野屋書店（藤岡市）☎0274-22-0344〔埼玉県〕●セルレーヴ（新座市）☎0484-78-7808〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ（豊島区）☎03-981-0111●ヤマギワテクニカ店（千代田区）☎03-253-0121●ゲームインタマガワ（世田谷区）☎03-700-1830●ゲームイン大学院（世田谷区）☎03-323-5534●サンシャインゲームセンター（足立区）☎03-887-6060●東急ハンズ町田店（町田市）☎0427-28-2608●タケイ印房（小金井市）☎0423-85-3810〔神奈川県〕●プレイシャトー（横浜市）☎045-251-8340●ブックスフレンド（川崎市）☎044-911-6024〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド（静岡市）☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店（静岡県）☎0542-61-9109●ゲームゴーナーアップル流通店（静岡県）☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店（清水市）☎0543-51-1479●メルバⅡ.（浜松市）☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店（浜松市）☎0559-22-6500●システムイン吉野（藤枝市）☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム（松本市）☎0263-26-0071●パソコンシティ2000（伊奈市）☎0265-73-6226●リッチランド（佐久市）☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店（富山市）☎0764-42-2131●三共とよた店（富山市）☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店（金沢市）☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ（加賀市）☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット（福井市）☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店（福井市）☎0776-27-3702●ぷらも（松任市）☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター（小松市）☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ（名古屋市）☎052-251-8334●テクノ１Ｆ（名古屋市）☎052-581-1241●ユニー新城店1F（新城市）☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線（大垣市）☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム（鈴鹿市）☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第４ビル店（大阪市）☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば（大阪市）☎06-643-3217●マイコンショップCSK（大阪市）☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店（大阪市）☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド（大阪市）☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド（大阪市）☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店（藤井寺市）☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店（東大阪市）☎06-783-6545●（有）天勝コンピューター（東大阪市）☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店（奈良市）☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店（京都市）☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店（姫路市）☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店（姫路市）☎0792-94-5363●せいでん明石本店（明石市）☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店（和歌山市）☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ（広島市）☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー（広島市）☎082-248-0625●オフィスA1（呉市）☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社（益田市）☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン（新南陽市）☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機（高松市）☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会（徳島市）☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス（松山市）☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ（中村市）☎08803-4-2184〔福岡県〕●（株）デオニー（北九州市）☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条（太宰府市）☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1（唐津市）☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂（長崎市）☎0958-28-0140〔大分県〕●（株）トキハマイコンコーナー（大分市）☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館（鹿児島市）☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋（川内市）☎0996-20-5335

# 電波新聞社出版物常備書店一覧

マイコンＢＡＳＩＣマガジン別冊シリーズ，スーパーＳＯＦＴマガジン・シリーズ，スーパーＳＯＦＴＢＯＯＫＳシリーズなどをあつかっている主力書店をご紹介します。もし，書店に在庫がない場合も，取りよせてもらえます。

## 《北海道》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 本の店岩本 | 札幌市 |
| 本の店岩本　ヒラギ支店 | 札幌市 |
| 西友　清田店 | 札幌市 |
| 紀伊國屋書店　札幌店 | 札幌市中央区 |
| 旭屋書店　札幌店 | 札幌市中央区 |
| パルコＢ．Ｃ富貴堂書店 | 札幌市中央区 |
| 富貴堂 | 札幌市中央区 |
| 紀伊國屋書店　琴似店 | 札幌市西区 |
| ふるかわ | 岩見沢市 |
| 森文化堂 | 函館市 |
| ブックセンター魁文舎 | 函館市 |
| Ｂｏｏｋｓ　ｉｎｎ森文化堂 | 函館市 |
| 右文字書店　イトーヨーカドー店 | 函館市 |
| 北文館　本店 | 函館市 |
| 北文館　中道店 | 函館市 |
| イトーヨーカドー函館店 | 函館市 |
| 紀伊國屋書店　小樽店 | 小樽市 |
| 三省堂書店　旭川店 | 旭川市 |
| 旭川富貴堂本店 | 旭川市 |
| 平和　本店 | 旭川市 |
| 北上書店　国誉店 | 釧路郡釧路町 |
| 信正堂書店　藤丸店 | 帯広市 |
| ザ　本屋さん | 帯広市 |
| 北見工業大生協 | 北見市 |
| 松森書店 | 稚内市 |
| 西友　滝川店 | 滝川市 |
| ブックアベニューイリエ | 登別市 |
| 杉野書店 | ヤクモ |
| 中尾書店 | 標津郡中標津 |

## 《青森県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 成田本店 | 青森市 |
| 岡田書店 | 青森市 |
| ブックスエビナ | 青森市 |
| フォルテ・今泉書店 | 弘前市 |
| ブックイン城東 | 弘前市 |
| 伊吉書院 | 八戸市 |
| 金入書店　番町店 | 八戸市 |
| 鶴常書店 | 五所川原市 |
| ㈲好文堂書店 | 三沢市 |

## 《岩手県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 東山堂ブックセンター | 盛岡市 |
| 玉山　東山堂書店 | 盛岡市 |
| 木村書店 | 北上市 |
| ㈱小野寺書店 | 一関市 |

## 《宮城県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 竜文堂 | 仙台市 |
| アイエ書店 | 仙台市 |
| 本のアイエ駅前店 | 仙台市 |
| 金港堂ブックセンター | 仙台市 |
| 高山書店 | 仙台市 |
| 丸善　仙台支店 | 仙台市 |
| 東北大学生協　工学部　書籍部 | 仙台市 |
| ブックスなにわ | 仙台市 |
| ヤマト屋書店 | 石巻市 |
| ヤマト屋書店　中里店 | 石巻市 |
| 菅原大正堂　駅前店 | 塩釜市 |
| 高山書店　塩釜店 | 塩釜市 |
| 宝文堂　エスポート店 | 塩釜市 |
| ブックガーデン　古川店 | 古川市 |
| ㈱佐々栄文盛堂 | 古川市 |
| ㈱文信堂書店 | 気仙沼市 |
| ㈱高甚本店 | 白石市 |
| ジャスコ　泉店 | 泉市 |
| 光文堂 | 登米郡迫町 |

## 《秋田県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 加賀谷書店（本金西武店） | 秋田市 |
| キャッスルブックセンター | 秋田市 |
| 又久書店 | 大館市 |
| ＢＯＯＫＳピーターパン | 本荘市 |
| 文林堂書店 | 由利郡仁賀保町 |

## 《山形県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 八文字屋 | 山形市 |
| 蔵王書店 | 山形市 |
| ㈲鶴岡書店 | 鶴岡市 |
| 山形大学生協 | 米沢市 |
| 青山堂　中央店 | 酒田市 |
| ジャスコ　酒田店 | 酒田市 |
| 八文字屋　大沼店 | 酒田市 |
| 八伸書房　ヤマザワ店 | 寒河江市 |

## 《福島県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 西沢書店　福島支店 | 福島市 |
| 岩瀬書店 | 福島市 |
| 岩瀬書店外商センター　御山店 | 福島市 |
| ㈲新栄書店 | 会津若松市 |
| 郡山書店 | 郡山市 |
| 郡山西武ブックセンター | 郡山市 |
| ヤマニ書房　本店 | いわき市 |
| 新栄堂書店　平駅ビル店 | いわき市 |
| 鹿島ブックセンター | いわき市 |
| 金子書店 | 白河市 |
| 渡部書店 | 南会津郡田島町 |
| 山六書店 | 南会津郡只見町 |

## 《茨城県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 川又書店　駅前店 | 水戸市 |
| 林書店 | 水戸市 |
| 鶴屋ブックセンター　ダイエー店 | 水戸市 |
| 川又書店　エクセル店 | 水戸市 |
| ブックセンターパピエ | 水戸市 |
| ブックスポット丸善 | 水戸市 |
| ㈱一誠堂書店 | 日立市 |
| 田所書店 | 日立市 |
| 北書房 | 日立市 |
| 共栄堂 | 土浦市 |
| 鶴屋ブックセンター　サンパル店 | 土浦市 |
| ㈱かもじや本店 | 古河市 |
| 武石書店 | 勝田市 |
| ブックスランドカスミ　勝田店 | 勝田市 |
| ブックランドカスミ　牛久店 | 牛久市 |
| ㈱大野書店 | 那珂郡東海村 |
| ブックスポット高和 | 那珂郡那珂町 |
| 太郎書店 | 鹿島郡鹿島町 |
| 鹿島書店 | 鹿島郡鹿島町 |
| マルエス　神栖店 | 鹿島郡神栖町 |
| ㈱なみき | 鹿島郡神栖町 |
| 筑波ブックセンター | 稲敷郡阿見町 |
| 第三学院 | 新治郡 |
| リブロ筑波店 | 新治郡桜村 |
| 図書館情報大　丸善 | 筑波郡桜村 |
| ブックスランドカスミ　学園店 | 筑波郡谷田部町 |
| 河原崎書店 | 北相馬郡藤代町 |

## 《栃木県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 落合書店　オリオン支店 | 宇都宮市 |
| 落合書店　東武ブックセンター | 宇都宮市 |
| 新星堂 | 宇都宮市 |
| アムス・ブックセンター | 宇都宮市 |
| ブックランド雀宮 | 宇都宮市 |
| ブックランドダックス | 宇都宮市 |
| アルタ１２３ | 宇都宮市 |
| ブックスコスモ | 宇都宮市 |
| 岡崎書店 | 足利市 |
| パーム書房 | 足利市 |
| 足利工大 | 足利市 |
| 大塚書店 | 栃木市 |
| ブックスエスパル | 栃木市 |
| チュウリップ　薗部店 | 栃木市 |
| 進駸堂　駅ビル店 | 小山市 |
| 黒田書店　小山店 | 小山市 |
| ㈱和光堂　小山店 | 小山市 |
| ブックスリード | 小山市 |
| ダイセイコー　小山店 | 小山市 |
| ㈲雄文堂書店 | 塩谷郡高根沢町 |

## 《群馬県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 煥乎堂 | 前橋市 |
| 前橋西武ブックセンター | 前橋市 |
| サカモト書店 | 前橋市 |
| ブックスタイヨー | 前橋市 |
| 群大生協　荒牧店 | 前橋市 |
| 学陽書房 | 高崎市 |
| ミスズヤ書店 | 桐生市 |
| ㈴白木屋書店 | 桐生市 |
| ㈲さとう書店 | 桐生市 |
| 群大生協　桐生店 | 桐生市 |
| 新井書店 | 伊勢崎市 |
| 書店文左衛門 | 伊勢崎市 |
| ナカムラヤ | 太田市 |
| 共栄ブックセンター | 太田市 |
| 関声堂書店 | 館林市 |
| 藤岡戸田書店 | 藤岡市 |
| ヨコヤマ | 富岡市 |
| ㈲大泉書店 | 邑楽郡大泉町 |
| ブックス丘 | 邑楽郡邑楽町 |

## 《埼玉県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| ㈱紀伊國屋書店　川越丸広店 | 川越市 |
| 黒田書店　川越店 | 川越市 |
| 吉田謙受堂 | 川越市 |
| マインブックセンター | 川越市 |
| ㈱花鳥書房 | 熊谷市 |
| チサンブックセンター熊谷 | 熊谷市 |
| ㈱岩渕書店 | 川口市 |
| 五光書店 | 川口市 |
| ㈱須原屋 | 浦和市 |
| 須原屋　コルソ店 | 浦和市 |
| 志誠堂　南浦和店 | 浦和市 |
| ひかり書房 | 浦和市 |
| 富士見書房 | 浦和市 |
| ㈱押田謙文堂 | 大宮市 |
| 五番館 | 大宮市 |
| 新栄堂　大宮店 | 大宮市 |
| 西友　東大宮 | 大宮市 |
| 島崎文教堂　所沢店 | 所沢市 |
| いけだ書店　所沢店 | 所沢市 |
| パーク書房 | 所沢市 |
| 白樺書房 | 所沢市 |
| パルコ　新所沢店 | 所沢市 |
| 丸善アシーネ　所沢 | 所沢市 |
| 田中一誠堂 | 飯能市 |
| ブックテラス　マルトミ | 岩槻市 |
| 須原屋 | 春日部市 |
| 文教堂　狭山店 | 狭山市 |
| 奥沢書店 | 鴻巣市 |
| 須原屋 | 蕨市 |
| ㈱志誠堂 | 蕨市 |
| 田中一誠堂　入間店 | 入間市 |
| ふじさわ書房 | 入間市 |
| そやま書林 | 入間市 |
| 島崎文教堂　入間店 | 入間市 |
| ㈱アサミ | 入間市 |
| 西友　朝霞店 | 朝霞市 |
| 新星堂　志木店 | 志木市 |
| ㈲タナブックス | 新座市 |
| 金子本店 | 八潮市 |
| 田中一誠堂　日高店 | 入間郡日高町 |
| 昭文堂書店 | 入間郡鶴ケ島町 |
| 吉田書店 | 大里郡花園町 |

## 《千葉県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| キディランド　千葉店 | 千葉市 |
| 中島書店 | 千葉市 |
| 多田屋　稲毛駅前店 | 千葉市 |
| 朝日堂書店 | 千葉市 |
| 千葉大生協 | 千葉市 |
| 千葉工大 | 千葉市 |
| トミーの本 | 千葉市 |
| 改造社 | 千葉市 |
| ブックセンターフィールド | 千葉市 |
| 青春書店 | 市川市 |
| ブックセンター　弘文館 | 市川市 |
| 西武百貨店ブックセンター | 船橋市 |
| 紀伊國屋書店　船橋店 | 船橋市 |
| 三省堂書店　西船橋店 | 船橋市 |
| 旭屋書店　船橋店 | 船橋市 |
| ㈲ときわ書房 | 船橋市 |
| 東邦大生協 | 船橋市 |
| ブックセンター木更津 | 木更津市 |
| 松田屋　木更津店 | 木更津市 |
| 辰正堂 | 松戸市 |
| 堀江良文堂 | 松戸市 |
| 多田屋　サンピア店 | 東金市 |
| 芳林堂書店　津田沼店 | 習志野市 |
| 峰文堂　イトーヨーカ堂店 | 習志野市 |
| ブックス津田沼 | 習志野市 |
| 昭和堂 | 習志野市 |
| 新星堂　柏店 | 柏市 |
| 浅野書店 | 柏市 |
| ㈲研文社書店　五井支店 | 市原市 |
| ブンキョードー八千代台店 | 八千代市 |
| 石川春光堂 | 我孫子市 |

## 《東京都》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| プレスセンター丸善店 | 千代田区 |
| 三省堂書店 | 千代田区 |
| 書泉グランデ | 千代田区 |
| 丸善　御茶の水店 | 千代田区 |
| 旭屋書店　水道橋店 | 千代田区 |
| 東京堂書店 | 千代田区 |
| 巌翠堂書店 | 千代田区 |
| 二六堂　秋葉原店 | 千代田区 |
| 前田書林 | 千代田区 |
| 明正堂　秋葉原店 | 千代田区 |
| 二六堂書店　岩本町店 | 千代田区 |
| 巌翠堂書店 | 千代田区 |
| 電気大生協 | 千代田区 |
| 図書出版販売　改造社書店 | 中央区 |
| 八重洲ブックセンター | 中央区 |
| 東京旭屋書店 | 中央区 |
| 丸善本店 | 中央区 |
| 雄峰堂書店　新橋店（ＮＳ店） | 港区 |
| 芝工大生協 | 港区 |
| 芳林堂書店　高田馬場店 | 新宿区 |
| 新星堂　ＮＳビル店 | 新宿区 |
| マルショウブックス | 新宿区 |
| 福家書店　野村ビル | 新宿区 |
| 東京理科大学生協 | 新宿区 |
| 中大理工学部 | 文京区 |
| 明正堂　上野中通店 | 台東区 |
| リブロ　浅草店 | 台東区 |
| リブロ　錦糸町店 | 墨田区 |
| 新栄堂　駅ビル店 | 江東区 |
| 明屋書店　五反田店 | 品川区 |
| ソーブン堂書店 | 品川区 |
| 大平堂書店 | 品川区 |
| 西友　大森店 | 品川区 |
| 明屋　東五反田店 | 品川区 |
| 恭文堂書店 | 目黒区 |
| 三省堂　自由ガ丘店 | 目黒区 |
| 竜文堂書店 | 大田区 |
| 栄松堂書店　蒲田店 | 大田区 |
| ヤマト書房　サンカマタ店 | 大田区 |
| ＫＡＤＯＹＡ　ＡＣＴ４ | 大田区 |
| 文芸書林 | 世田谷区 |
| ㈱紀伊國屋書店　玉川高島屋店 | 世田谷区 |
| 甲文堂書店 | 世田谷区 |
| 旭屋書店　渋谷店 | 渋谷区 |
| 紀伊國屋書店　渋谷店 | 渋谷区 |
| 三省堂渋谷店 | 渋谷区 |
| 大盛堂書店 | 渋谷区 |
| 渋谷書店 | 渋谷区 |
| 明屋書店 | 中野区 |
| ブックセンター・荻窪 | 杉並区 |
| 広和書店 | 杉並区 |
| 荻窪八重洲ブックセンター | 杉並区 |
| 三省堂　パルコ店 | 豊島区 |
| 旭屋書店　池袋店 | 豊島区 |
| 芳林堂書店 | 豊島区 |
| 西武ブックセンター | 豊島区 |
| 新栄堂　アルパ店 | 豊島区 |
| 立教学院事業部 | 豊島区 |
| 武蔵Ｂ．Ｃ　要町店 | 豊島区 |
| ㈱集文堂 | 荒川区 |
| 近代書店 | 足立区 |
| ㈲足立石川書店 | 足立区 |
| 好文堂 | 足立区 |
| くまざわ本店 | 八王子市 |
| 三成堂書店 | 八王子市 |
| 鉄生堂書店 | 八王子市 |
| ㈱明隣堂 | 八王子市 |
| ヤマト書店 | 福生市 |
| オリオン書房　ウィル店 | 立川市 |
| ブックセンターリブレ　立川若葉町 | 立川市 |
| 紀伊國屋書店　吉祥寺店 | 武蔵野市 |
| パルコブックセンター・吉祥寺 | 武蔵野市 |
| 修文堂 | 武蔵野市 |
| ブックス　タマ | 青梅市 |
| 武蔵屋書店 | 青梅市 |
| 西友河辺店 | 青梅市 |
| 真光書店 | 調布市 |
| 電通大生協 | 調布市 |
| 真光書店（南口店） | 調布市 |
| 久美堂 | 町田市 |
| 久美堂　小田急店 | 町田市 |
| 文教堂　成瀬店 | 町田市 |
| 久美堂　ハンズ店 | 町田市 |
| 島崎文教堂　小金井店 | 小金井市 |
| 万渓堂書店 | 小平市 |
| 三省堂　日野店 | 日野市 |
| 三成堂書店　国分寺店 | 国分寺市 |
| 東西書店 | 国立市 |
| 増田書店 | 国立市 |
| 正育堂 | 保谷市 |
| 野口屋書店 | 保谷市 |
| 福生西友 | 福生市 |
| くまざわ書店　永山店 | 多摩市 |
| くまざわ書店　桜ケ丘店 | 多摩市 |
| くまざわ書店　丘の上プラザ | 多摩市 |
| 住吉書房稲城長沼店 | 稲城市 |
| みずほ書店 | 瑞穂町 |
| 武蔵ブックセンター | 瑞穂町 |
| ブンカドー | 羽村町 |
| ヨムヨム羽村店 | 羽村町 |

## 《神奈川県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 西友　二俣川ブックセンター | 横浜市旭区 |
| そごうブックセンター | 横浜市西区 |
| 慶大日吉生協 | 横浜市港北区 |
| ルミネ有隣堂東口店 | 横浜市西区 |
| 有隣堂　西口店 | 横浜市西区 |
| ㈱栄松堂書店　相鉄ジョイナス店 | 横浜市西区 |
| 有隣堂　トーヨー地下街店 | 横浜市西区 |
| 有隣堂　伊勢佐木店 | 横浜市中区 |
| リーブル書房 | 横浜市金沢区 |
| 住吉書房　大倉山根店 | 横浜市港北区 |
| ㈲山村書店　本店 | 横浜市港北区 |
| 有隣堂　戸塚店 | 横浜市戸塚区 |
| ㈲川野書店 | 横浜市戸塚区 |
| 美津乃 | 横浜市戸塚区 |
| ㈾人生堂書店 | 横浜市港南区 |
| 鎌倉書房 | 横浜市旭区 |
| ㈲ウエシゲ　書籍部 | 横浜市緑区 |
| ㈲島崎文教堂　市ケ尾店 | 横浜市緑区 |
| 東弘書房 | 横浜市緑区 |
| 島崎文教堂　（市ケ尾店） | 横浜市緑区 |
| 大塚　百合ケ丘駅ビル店 | 川崎市麻生区 |
| 中原ブックランド柿生店 | 川崎市麻生区 |
| そごうブックセンター　登戸店 | 川崎市多摩区 |
| 川崎フジ書店 | 川崎市 |
| 文学堂本店 | 川崎市川崎区 |
| 中原ブックランド | 川崎市中原区 |
| ㈱ルビコン書房 | 川崎市中原区 |
| そごうブックセンター　小杉店 | 川崎市中原区 |
| 住吉書房　鷺沼店 | 川崎市高津区 |
| 島崎文教堂 | 川崎市高津区 |
| 島崎文教堂　上作店 | 川崎市高津区 |
| ブックセンター文教堂 | 川崎市高津区 |
| 島崎文教堂　宮前平店 | 川崎市高津区 |
| ブックスリード | 川崎市多摩区 |
| 住吉書房　東急店 | 川崎市宮前区 |
| 平坂書房　ＷＡＬＫ店 | 横須賀市 |
| サクラ書店　紅谷町店 | 平塚市 |
| 島崎文教堂　四之宮店 | 平塚市 |
| 鎌倉書店 | 鎌倉市 |
| 大船書房 | 鎌倉市 |
| 文教堂　鎌倉店 | 鎌倉市 |
| 有隣堂　藤沢店 | 藤沢市 |
| 静雲堂書店 | 藤沢市 |
| 静雲堂　ヨーカ堂店 | 藤沢市 |
| 文教堂　六会店 | 藤沢市 |
| リブロ藤沢店 | 藤沢市 |
| 八小堂書店 | 小田原市 |
| 伊勢治書店 | 小田原市 |
| 川上書店 | 茅ヶ崎市 |
| ㈲鶴ケ台長谷川書店 | 茅ヶ崎市 |
| 川上書店　ルミネ店 | 茅ヶ崎市 |
| 文教堂　相模大野店 | 相模原市 |
| ブックス・ヤマト　サガミハラ | 相模原市 |
| カクダイ書店 | 相模原市 |
| 文教堂（星ケ丘店） | 相模原市 |
| タイラ書店 | 秦野市 |
| 有隣堂　厚木店 | 厚木市 |
| 内田屋書房　駅前店 | 厚木市 |
| 石村集文堂　駅ビル店 | 厚木市 |
| ブックス・オオトリ | 大和市 |
| 伊勢原書店 | 伊勢原市 |
| アマダ書店 | 伊勢原市 |
| 島崎文教堂　城山店 | 津久井郡城山町 |
| 文教堂　平塚店 | 大磯町 |

## 《新潟県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 紀伊國屋書店　新潟店 | 新潟市 |
| 北光社 | 新潟市 |
| 萬松堂書店 | 新潟市 |
| 新大生協 | 新潟市 |
| 文信堂 | 新潟市 |
| 覚張書店　大手通店 | 長岡市 |
| ㈱ブックセンター長岡 | 長岡市 |
| ブックセンターオオシマ | 長岡市 |
| 野島ジャスコ店 | 新潟市 |
| ㈱渡甚　なるす店 | 柏崎市 |
| 高琳堂書店 | 柏崎市 |
| 押野見書店 | 見附市 |
| 藤波書店 | 栃尾市 |
| 文栄堂 | 新井市 |
| ブックスタケウチ | 白根市 |
| 上越図書販売 | 上越市 |
| まるはん書店 | 北蒲原郡松原町 |
| 鈴屋書店 | 中蒲原郡松村町 |

## 《富山県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 宮田書店 | 富山市 |
| 清明堂 | 富山市 |
| ㈱中田図書販売（ブックスなかだ） | 富山市 |
| ブックスなかだ　豊田店 | 富山市 |
| 清明堂　城南店 | 富山市 |
| 山口書店 | 富山市 |
| 中田図書　中央通り店 | 富山市八尾町 |
| ブックスなかだ　ヤマムロ店 | 富山市 |
| 友信堂 | 富山市 |
| 寺町ブックセンター | 富山市 |
| 文苑堂　横田店 | 高岡市 |
| ブックスなかだ　魚津店 | 魚津市 |
| ブックスなかだ　氷見店 | 氷見市 |
| 上野書店 | 砺波市 |
| ＢＯＯＫＳ　ヤマゲン | 下新川郡入善町 |
| マツザキ書店 | 婦負郡八尾町 |
| 橋本書店 | 西礪波郡福光町 |

## 《石川県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| うつのみや　片町店 | 金沢市 |
| 金沢大学生協 | 金沢市 |
| 丸善　金沢支店 | 金沢市 |
| 森井書店 | 金沢市 |
| 王様の本　入江店 | 金沢市 |
| 北国書林　香林坊 | 金沢市 |
| エバラブックセンター | 金沢市 |
| 現代書房 | 金沢市 |
| うつのみや　小松ルート８店 | 小松市 |
| 王様の本　松任店 | 松任市 |
| 王様の本 | 石川郡野々市町 |
| ブックストアベパ | 石川郡野々市町 |

## 《福井県》

| 書店 | 所在地 |
|---|---|
| 勝木書店 | 福井市 |
| 勝木書店　ベル店 | 福井市 |
| 品川ピア店 | 福井市 |
| ㈱ひまわり書店 | 福井市 |
| 勝木書店　二宮店 | 福井市 |
| 勝木書店　敦賀店 | 敦賀市 |
| 平和書店　武生店 | 武生市 |

- 尚文堂書店　小浜市
- 勝木書店　鯖江店　鯖江市

## 《山梨県》

- 柳正堂書店　甲府市
- 甲府書房　甲府市
- 西武ブックセンター　甲府店　甲府市
- 天真堂書店　山梨市
- 第一堂書店　北都留郡上野原町

## 《長野県》

- 平安堂　長野店　長野市
- 西沢書店　長野市
- BOOK　BOX　長野市
- 鶴林堂書店　松本市
- 遠兵　松本市
- 井上百貨店　高美店　書籍部　松本市
- ジャスコ東松本店　松本市
- チュウシン堂　松本市
- 信州大学生協　長野市
- 西沢書店　上田市
- 上田西武　上田市
- Book　Box塚田店　上田市
- 鶴林堂　三井店　岡谷市
- 笠原書店　岡谷市
- ブックプラザ博信堂　諏訪市
- 平安堂　須坂店　須坂市
- 花谷書店　小諸市
- 西沢書店　東部店　伊那市
- 鶴林堂　茅野塚原店　茅野市
- ㈱神田堂　塩尻市
- カクナカ書店　塩尻市
- 湖林書房　諏訪郡下諏訪町
- 平安堂　諏訪店　諏訪郡下諏訪町
- ほたる書房　上伊那郡辰野町
- 中村書店　埴科郡戸倉町
- 高橋書店　小県郡東部町

## 《岐阜県》

- 自由書房　岐阜市
- 栄文堂　岐阜市
- 岐阜大学生協　岐阜市
- 東文堂　大垣店　大垣市
- 大洞堂岐阜大バイパス店　大垣市
- 大洞堂ブックス258　大垣市
- 東文堂　駅前店　大垣市
- 三洋堂　多治見店　多治見市
- 三洋堂　関店　関市
- 三洋堂　美濃加茂店　美濃加茂市
- ルート21　大洞堂　各務原市
- 三洋堂　可児店　可児市
- 自由書房ブックセンター　羽島郡岐南町
- 大洞堂　垂井店　不破郡垂井町
- 水穂書店　本巣郡穂積町
- 岐阜書房　本巣郡穂積

## 《静岡県》

- 吉見書店　静岡市
- 静岡谷島屋　静岡市
- 江崎書店　静岡市
- 江崎書店　パルシェ店　静岡市
- ㈲うぐいすや　静岡市
- 谷島屋　流通通り店　静岡市
- ノア書房　静岡市
- 谷島屋　浜松市
- 文泉堂書店　浜松市
- ブックセンターサーラ　浜松市
- 丸善書店　浜松市
- 明開堂書店　浜松市
- 谷島屋　名店ビル店　浜松市
- 杉本書店　浜松市
- 谷島屋　中沢店　浜松市
- 谷島屋　イニチボウル店　浜松市
- 稲勝書店（篠原店）　浜松市
- ㈱吉野屋　沼津市
- マルサン書店　宝塚店　沼津市
- フジ書店　三島市
- 文華堂　富士市
- 江崎書店　磐田店　磐田市
- 焼津谷島屋　焼津市
- 焼津谷島屋　（登呂田店）　焼津市
- レンジャック　オガタ書店　掛川市
- ブックハウス浜北　浜北市
- 長屋書店　田方郡大仁町

## 《愛知県》

- ちくさ正文館　名古屋市千種区
- 池下三洋堂　名古屋市千種区
- 名古屋大学生協　名古屋市千種区
- 栄進堂　星ケ丘店　名古屋市千種区
- 千種栄進堂　名古屋市千種区
- 正文館書店　名古屋市東区
- ㈱栄進堂書店　名古屋市北区
- 大阪屋書店　名古屋市北区
- 日進堂書店　名西店　名古屋市西区
- 鎌倉文庫本店　名古屋市中村区
- 三省堂書店　名古屋店　名古屋市中村区
- 星野書店　近鉄ビル店　名古屋市中村区
- ㈱近鉄星野書店　名古屋市中村区
- 日進堂書店　上前津店　名古屋市中区
- 丸善ブックメイツセントラルパーク　名古屋市中区
- 名工大生協　名古屋市昭和区
- 杁中三洋堂　本店　名古屋市昭和区
- 日進堂書店　名古屋市瑞穂区
- 日進堂書店　桜山南店　名古屋市瑞穂区
- 丸善　旭大学　名古屋市瑞穂区
- 泰文堂　名古屋市熱田区
- 泰文堂　日比野店　名古屋市熱田区
- 小幡三洋堂　名古屋市守山区
- 三洋堂書店　鳴海店　名古屋市緑区
- 白樺書房　西店　名古屋市名東区
- 精文館書店　豊橋市
- 正文館書店　シビコ店　岡崎市
- アオイ書店　ハシラ店　岡崎市
- カルコスBOOKS　一宮市
- 文泉堂書店　一宮市
- 浅井書店　一宮市
- 一真堂　駅西店　一宮市
- 中島書店　一宮市
- 瀬戸ブックセンター　瀬戸市
- 春広堂　末広店　瀬戸市
- 三洋　ヒシノ書店　瀬戸市
- 三洋堂書店　勝川店　春日井市
- 中部大学売店　春日井市
- 世賜堂　豊川市
- ニシキヤ書店　豊川市
- 本の精文堂　豊川市
- へきなん書房　碧南市
- 三洋堂書店　刈谷店　刈谷市
- ㈱明文堂書店　刈谷市
- 鈴彦書店　豊田市
- 原田屋　豊田市
- 三洋堂　若林店　豊田市
- 精文館　生協店　豊田市
- ブックスアスナロ　安城市
- 一濟堂書店　西尾市
- 黒部書店　西尾市
- 海雲堂書店　蒲郡市
- 十一屋　犬山店　犬山市
- 三洋堂　小牧店　小牧市
- マルセイ駅前店　稲沢市
- ブックショップ2101　稲沢市
- 桂書房　海部郡

## 《三重県》

- 文化センター白揚　四日市市
- シェトワ白揚　四日市市
- 新光堂　松本店　四日市市
- 古川書店　伊勢市
- 古川書店　御薗店　伊勢市
- 別所書店　船江店　松阪市
- 別所書店　名張店　名張店
- 古川書店　渡会橋店　度会郡小俣町

## 《滋賀県》

- 西武百貨店　大津市
- リブロ西武ブックセンター大津　大津市
- 太田書店　彦根市
- Aコープ河瀬書店　彦根市
- 竹内書店　長浜市
- 文栄堂　八日市市
- 平和堂書店　草津店　草津市
- 平和書店　守山店　守山市
- 守山文庫　守山市
- ブックプラザ三宝堂　甲賀郡甲西町
- ブンペイ堂　蒲生郡

## 《京都》

- 立命館大学生協書籍部　京都市北区
- アオキ書店　京都市上京区
- 同志社大生協書籍部　京都市上京区
- 工繊大学生協　京都市左京区
- ㈱オーム社書店関西　京都市中京区
- 京都駸々堂　ポルタ店　京都市下京区
- 京都書院　高島屋書籍売店　京都市下京区
- 恵文社　西大路店　京都市南区
- みつや書店　京都市伏見区
- ブックセラーモム　京都市山科区
- 桐村好文堂　福知山市
- ブックスアスカ　舞鶴市
- ムクボ文明堂　宮津市
- 文明堂　舞鶴市
- エンゼル書房　亀岡市
- ビブロス亀岡　亀岡市
- リーブル京都　長岡京店　長岡京市

## 《大阪府》

- 紀伊國屋書店　梅田店　大阪市北区
- 旭屋書店　本店　大阪市北区
- オーム社書店関西　大阪店　大阪市北区
- 西日本書店　大阪市北区
- 駸々堂書店　京橋店　大阪市都島区
- ブックス京橋　大阪市都島区
- 弘文堂書店　大阪市天王寺区
- ナンバブックセンター　大阪市南区
- 旭屋書店　なんば店　大阪市南区
- 松原書店　サヤマ　大阪市南区
- 福家書店　心斉橋店　大阪市南区
- 大阪工大生協　大阪市旭区
- 旭屋書店　あべの店　大阪市阿倍野区
- ユーゴー書房　大阪市阿倍野区
- 河野書店　大阪市淀川区
- 大阪府立大学生協　堺市
- 大阪大生協　豊中　豊中市
- アシーネ池田店　池田市
- イケダブックス本店　池田市
- イケダブックス支店　池田市
- 関西大生協　吹田市
- ブックストア勝田　高槻市
- 神戸ブックス西武　高槻店　高槻市
- 旭屋書店　京阪守口店　守口市
- 旭屋書店　枚方店　枚方市
- 豊臣書店　茨木市
- 西武　八尾店　㈱リブロ　八尾市
- ロワード・リーブル　富田林市
- ブックスモトランド　寝屋川市
- 電気通信大生協　寝屋川市
- 近畿大学生協　東大阪市

## 《兵庫県》

- ㈲香山書店　相生市
- ユーカリ南天荘　神戸市灘区
- 日東館書林　神戸市中央区
- 海文堂書店　神戸市中央区
- 丸善　神戸支店　神戸市中央区
- ジュンク堂書店　サンパル店　神戸市中央区
- 流泉書房　神戸市中央区
- 三上尚文堂　姫路市
- 新興書店　姫路市
- 誠心堂　駅前支店　姫路市
- 姫路　明屋書店　姫路市
- ぶっくあおやま　姫路市
- おきな書房　尼崎市
- 文栄堂書店　明石市
- 豊臣書店　西宮市
- BOOKS　成錦堂　洲本市
- 大利昭文堂　芦屋市
- 明屋書店　加古川店　加古川市
- ミナ書房三木店　三木市

## 《和歌山県》

- ブックアベニュー紀州屋　和歌山市
- ブックスVAN　海南市
- ブックス上野　田辺市
- あおい書店　田辺市
- 本とレコード　アーク2　田辺市

## 《鳥取県》

- 富士書店　鳥取市
- 富士書店　鳥取市
- 今井書店　本通店　米子市
- 今井書店　皆生店　米子市

## 《島根県》

- 千鳥書房　松江市
- ㈱園山書店　松江市
- 今井書店　松江市
- 松江　今井書店　松江市
- フタバ　乃木駅前店　松江市
- だいこくや書店　浜田市
- ㈲カメタニ書店　出雲市
- サンプラザマルシン書籍部　益田市

## 《岡山県》

- 紀伊國屋書店　岡山店　岡山市
- 黎明書院　岡山市
- アシーネ　岡山店　岡山市
- 細謹社　平島店　岡山市
- 堀川書店　岡山市
- 優文堂　昭和町店　倉敷市
- 松島書房　倉敷市
- 笹沖書店　倉敷市
- ㈲エビスヤ書店　倉敷市
- ブックセンター笹沖　倉敷市
- ブック・スクェア啓文社　倉敷市
- 大橋書店　笹沖店　倉敷市
- 大橋書店　千鳥店　倉敷市
- ザ・ブックス　倉敷市
- 久保書店　津山市
- 開進堂津山店　津山市
- グリーンブックミヤワキ　玉野市
- 大豊堂　井原店　井原市

## 《広島県》

- 紀伊國屋　広島店　広島中央区
- 金正堂　広島中央区
- みどり書店　三原市
- 啓文社　尾道市
- マルコシ書店　尾道市
- 啓文社　ニチイ店　尾道市
- あすなろ書店　福山市
- ブックシティ啓文社　福山市
- ブックセンター下山　三次市
- アオイ啓文社　東広島市
- 広島大学工学部　東広島市
- 大豊堂書店　福山市

## 《山口県》

- 中野書店　下関市
- 青山堂　下関市
- ブックス上野　下関市
- ㈲京屋書店　宇部市
- 文栄堂　山口市
- 福島書店　防府市
- 富永書店　岩国市
- 花田書店　新南陽市

## 《徳島県》

- 小山助学館　大学前店　徳島市
- 小山助学館　徳島市
- ㈲森住　丸善　徳島市
- 小山助学館　東口店　徳島市
- 小山助学館　バイパス店　徳島市
- 小山助学館　鳴門店　鳴門市
- 宮脇書店　鳴門店　鳴門市
- 堀部書店　三好郡池田町

## 《香川県》

- 宮脇書店　高松市
- 松岡書店　高松市
- 宮脇書店　今里店　高松市
- 宮脇書店　丸亀店　丸亀市
- 宮脇書店　坂出店　坂出市
- 宮脇書店　観音寺店　観音寺市
- タケウチ　観音寺市
- 香川書店　香川町

## 《愛媛県》

- ㈱明屋書店　本店　松山市
- 明屋書店　大街道店　松山市
- 紀伊國屋書店　松山店　松山市
- アカデミア　明屋書店　松山市
- 松山商大生協　松山市
- 明屋書店　石井店　松山市
- 愛媛大学生協　書籍部　松山市
- 明屋書店　平井店　松山市
- 明屋書店　新居浜店　新居浜市
- みつば書店　松山市
- マスヤ　今治市
- 明屋書店　宇和島店　宇和島市
- 文宝堂書店　八幡浜市
- マスヤ書店　西条市
- セイワ書店　東予市

## 《高知県》

- 金高堂書店　高知市

## 《福岡県》

- 九州工業大学生協　北九州市戸畑区
- 明屋小倉店　北九州市小倉南区
- 宗文堂　北九州市門司区
- 小倉宗文堂　北九州市小倉北区
- ナガリ書店　北九州市小倉北区
- 井筒屋　北九州市小倉北区
- 旭屋書店　北九州市八幡西区
- 白石書店　北九州市八幡西区
- 金文堂アニマート原　福岡市早良区
- 金進堂　福岡市東区
- 金修堂　福岡市東区
- 金文堂　朝日ビル店　福岡市博多区
- 博多・寿屋　月隈店　福岡市博多区
- リーブルテンジン　福岡市博多区
- はくと書房空港通り店　福岡市博多区
- 福岡金文堂本店　福岡市中央区
- 紀伊國屋書店　福岡店　福岡市中央区
- りーぶる天神　福岡市中央区
- 金文堂　大橋店　福岡市南区
- 金善堂書店　大牟田市
- 菊竹　金文堂　久留米市
- エマックスたがみ　久留米市
- ㈱本のアニマート　久留米市
- ブックス紀乃国屋　飯塚市
- BOOKリード　飯塚市
- バイパスイン　キリアケ　八女市
- ブックス　あべにゅう　筑後市
- 明屋書店　春日店　春日市
- パルイン金修堂　太宰府市
- はくと書房　粕屋郡志免町

## 《佐賀県》

- 金華堂書店　佐賀市
- 油屋バイパス店　鳥栖市
- 隆泉堂　オオツボ店　伊万里市
- 田尻本店　小城郡小城町

## 《長崎県》

- 好文堂　長崎市
- 総合科学大学　書籍部　長崎市
- くさの書店　住吉店　長崎市
- メイコウドウタラミ店　長崎市
- 金明堂書店　佐世保市
- 博文堂書店　佐世保市
- 博文堂書店　京町店　佐世保市
- ブックマート諫早　諫早市

## 《熊本県》

- BOOKS　まるぶん　熊本市
- 長崎書店　熊本市
- 紀伊國屋熊本店　熊本市
- 2001チカミテン　熊本市
- 金龍堂　人吉市
- サンロード明屋書店　人吉市

## 《大分県》

- 晃星堂書店　大分市
- 明屋　高城店　大分市
- 明屋　別府店　別府市
- パルコブックセンター　大分店　大分市

## 《宮崎県》

- 寿屋　宮崎店　宮崎市
- 田中書店　宮崎市
- BOOKS田中　宮崎市
- 中央田中書店　宮崎市
- 鶴岡神宮駅前店　宮崎市
- 田中書店　妻ケ丘本店　都城市
- 田中書店　ミノハラ店　都城市
- ブックス丸善　延岡市
- 丸善書房　延岡市
- 明屋書店　日向店　日向市
- 栄光堂　ユニード店　日向市

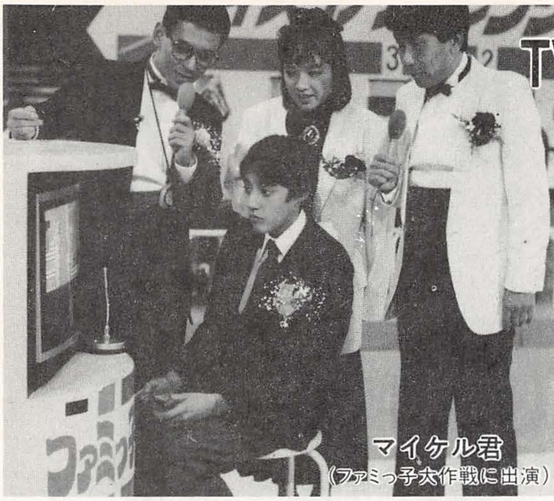
## 《鹿児島県》

- ブックスみすみ　2号店　鹿児島市
- 鹿児島大学生協　書籍部・中央店　鹿児島市
- 春苑堂ブックプラザ　鹿児島市
- ブックス銀座　鹿児島市
- 金海堂　鹿児島市
- 金海堂　中洲店　鹿児島市
- 金海堂　谷山店　鹿児島市
- ブックセンターエース　鹿児島市
- ブックスみすみ専門店　鹿児島市
- BOOKS　KEIO　鹿屋市
- 塩満書店　隼人店　姶良郡隼人町

## 《沖縄県》

- 上州書店マキシー・ブックセンター　那覇市
- 安木屋　本社　那覇市
- 博文館書店　名護市

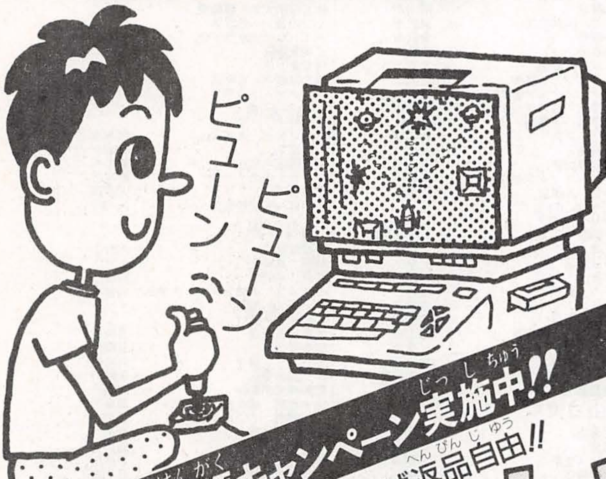
# TVフィルターFSⅡ「ファミっ子大作戦」TV番組に紹介される!!

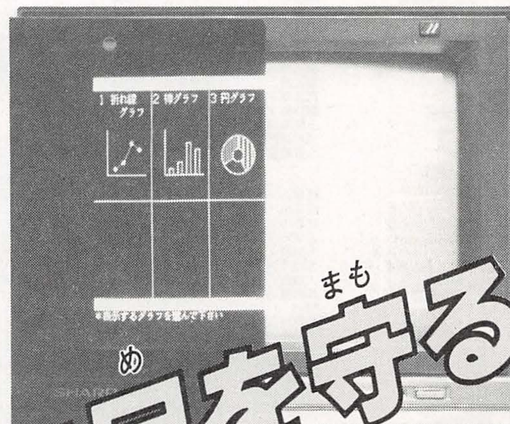


マイケル君
（ファミっ子大作戦に出演）

## マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。



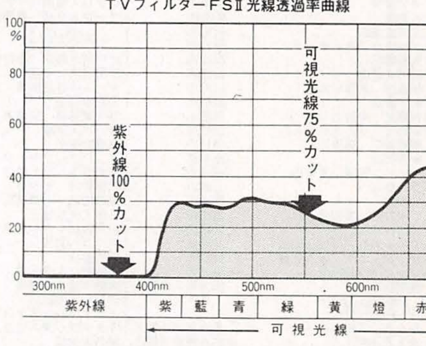

※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

# テレビゲームから目を守る

**大好評!半額キャンペーン実施中!!**

7日間無料使用OK!!効果なければ返品自由!!

TVフィルターFSⅡ光線透過率曲線




※小売店の皆様へ
**すごい売れ行き!販売店募集中!!**
お問合せは、06-303-4152まで

仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい

## TVフィルターFSⅡ

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

| 型名 | F1415 | F1617 | F1819 | F2021 |
|---|---|---|---|---|
| 材質 | メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。 | | | |
| サイズ | 14・15型用 | 16・17型用 | 18・19型用 | 20・21型用 |
| 価格 | 8,000円 | 10,000円 | 11,000円 | 13,000円 |
| 特別価格 | **4,000円** | **5,000円** | **5,500円** | **6,500円** |

送料400円は別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2個以上注文の場合は商品代金は着払いになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで
TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名（　）
● 住所
● 氏名・㊞・年令
● 電話番号

〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15 サンクレストJ・P・M係 40円

電話で
よい子に
06-303-4152
(株)サンクレスト
■受付時間
平日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時
● 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

# 安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

## 電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

## ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
名称、住所、電話番号

## 通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキでお知らせ下さい。

〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

## NEC PC-8801MA

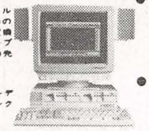


- PC-8801MA
ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能、強力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 316,000円

| 商品番号 158 | 一括払価格 238,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 11,660円・11,600円×23回 |
| 36回 | 初回 9,240円・8,100円×35回 |

## NEC PC-8801FA



- PC-8801FA
鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

| 商品番号 157 | 一括払価格 218,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 11,260円・10,600円×23回 |
| 36回 | 初回 9,140円・7,400円×35回 |

## 富士通 FM77AV40EX



- FM77AV40EX
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- FMTV-154
カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 306,000円

| 商品番号 173 | 一括払価格 210,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 11,100円・10,200円×23回 |
| 36回 | 初回 9,800円・7,100円×35回 |

## 富士通 FM77AV20EX



- FM77AV20EX
4096色同時発色が可能。究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

| 商品番号 163 | 一括払価格 150,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 7,600円・7,300円×23回 |
| 36回 | 初回 6,000円・5,100円×35回 |

## NEC PC-9801VX21

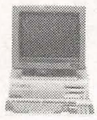


- PC-9801VX21
OAからFA/LAまで広範囲な分野をカバーする高性能。定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
- PC-KD854
アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格 522,800円

| 商品番号 156 | 一括払価格 350,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 18,500円・17,000円×23回 |
| 36回 | 初回 14,000円・11,900円×35回 |

## NEC PC-9801UX21



- PC-9801UX21
最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット
- PC-KD854
14インチカラーディスプレイ

標準価格 437,800円

| 商品番号 159 | 一括払価格 330,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 18,100円・16,000円×23回 |
| 36回 | 初回 13,900円・11,200円×35回 |

## SHARP X1 turbo Z

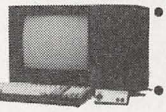


- CZ-880C
アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載。創造力をかきたてるアートスタジオ。
- CZ-830D
14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 316,000円

| 商品番号 172 | 一括払価格 198,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 10,860円・9,800円×23回 |
| 36回 | 初回 9,040円・8,700円×35回 |

## SHARP パソコンテレビ X1 G Model 30

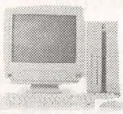


- CZ-822C
ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

| 商品番号 086 | 一括払価格 128,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 7,160円・6,200円×23回 |
| 36回 | 初回 6,940円・4,300円×35回 |

## SHARP X68000



- CZ-600C
一新されたクオリティ&フォルム、夢を叶えたパーソナルワークステーション
- CZ-600D
高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 498,800円

| 商品番号 166 | 一括払価格 特別価格 |
|---|---|
| 24回 | 初回 18,860円・17,900円×23回 |
| 36回 | 初回 15,140円・12,500円×35回 |

## SHARP X1 turbo Z II



- CZ-881C
NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 289,600円

| 商品番号 164 | 一括払価格 特別価格 |
|---|---|
| 24回 | 初回 11,460円・11,100円×23回 |
| 36回 | 初回 10,940円・7,700円×35回 |

## SHARP X1 turbo III

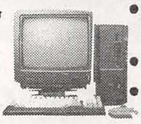


- CZ-870C
大容量1Mバイト5" FDD2基内蔵 JIS第2水準漢字ROM標準装備、システム・ユーザー辞書機能
- CZ-870D
標準 高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

| 商品番号 090 | 一括払価格 178,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 10,460円 8,600円×23回 |
| 36回 | 初回 8,940円・6,000円×35回 |

## SHARP X1 twin



- CZ-830C
X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機。
- CZ-830D
14型カラーディスプレイテレビ。
- CZ-6ST1 チルトスタンド。

標準価格 197,800円

| 商品番号 165 | 一括払価格 特別価格 |
|---|---|
| 24回 | 初回 7,760円・7,700円×23回 |
| 36回 | 初回 8,840円・5,300円×35回 |

## パナソニック MSX2 パソコン

| | | |
|---|---|---|
| ●FS-A1F | 標準価格 | 54,800円 |
| | 特価 | 45,000円 |
| ●FS-A1MK2 | 標準価格 | 29,800円 |
| | 特価 | 25,000円 |

## SONY HITBIT MSX2 パソコン

| | | |
|---|---|---|
| ●HB-F1XD | 標準価格 | 54,800円 |
| | 特価 | 45,000円 |
| ●HB-F1II | 標準価格 | 29,800円 |
| | 特価 | 25,000円 |

## NEC 日本語シリアルプリンタ

- PC-PR201F2

標準価格 158,000円

| 商品番号 129 | 一括払価格 108,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 6,760円・5,200円×23回 |
| 36回 | 初回 6,840円・3,600円×35回 |

- PC-PR201H2

標準価格 245,000円

| 商品番号 132 | 一括払価格 168,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 10,260円・8,100円×23回 |
| 36回 | 初回 7,140円・5,700円×35回 |

## SONY HITBIT PRO MSX2



- HB-F900
余裕で楽しめる256Kバイトのメイン RAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

| 商品番号 093 | 一括払価格 118,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 6,960円・5,700円×23回 |
| 36回 | 初回 5,140円・4,000円×35回 |

## ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時)。基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K。ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

| 商品番号 109 | 一括払価格 109,000円 |
|---|---|
| 24回 | 初回 5,630円・5,300円×23回 |
| 36回 | 初回 4,570円・3,700円×35回 |

## 周辺機器 この他なんでも揃います。

| | | |
|---|---|---|
| SHARP<br>ディスクユニットCZ-503F<br>定価 ¥49,800 特価 ¥39,000 | SHARP<br>熱転写プリンタCZ-8PC2<br>定価 ¥69,800 特価 ¥55,000 | SHARP<br>FM音源ボードCZ-8BS1<br>定価 ¥23,800 特価 ¥20,000 |
| NEC<br>ビデオアートボード:PC-8801-17<br>定価 ¥49,800 特価 ¥42,000 | NEC<br>サウンドボードII:PC-8801-24<br>定価 ¥39,800 特価 ¥34,000 | NEC<br>熱転写プリンタ:PC-PR101TL 2<br>定価 ¥83,800 特価 ¥67,000 |
| NATIONAL<br>A1ディスクFS-FD1A<br>定価 ¥39,800 特価 ¥34,000 | NATIONAL<br>A1ワープロFS-PW1<br>定価 ¥49,800 特価 ¥42,000 | SONY<br>ディスクドライブHBD-20W<br>定価 ¥44,800 特価 ¥38,000 |

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX:0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

▶当社はX-68000の販売認定店です◀

# 店舗新装オープン豊富な在庫、

## ■特別大感謝価格

パーソナルワークステーション

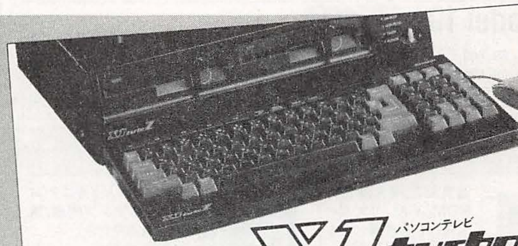
**X68000**

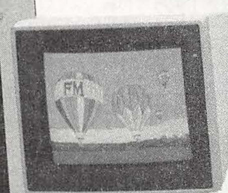
限定30台 大特価!

CZ-600CE+CZ-600DE



- ●CZ-8EB1(I/Oボックス)・¥88,000→¥ 72,100
- ●CZ-6BE1(1MBボード)・・¥35,000→¥ 28,700
- ●CZ-6BE2(2MBボード)・¥79,800→¥ 65,500
- ●CZ-6BE4(4MBボード)・・¥138,000→¥113,500
- ●CZ-8BG1(GPIBボード)・・・¥59,800→¥ 49,000
- ●CZ-8BU1(I/Oボード)・・¥39,800→¥ 32,600
- ●CZ-8NJ1(XシリーズJOYカード)・・¥1,700→¥ 1,600
- ●CZ-8NM2(マウス)・・・・・・¥6,800→¥ 5,500
- ●MZ-1P27(水平プリンタ)・・¥268,000→¥214,000
- ●MZ-1P28(8桁プリンタ)・・¥148,000→¥118,000
- ●MZ-1P29(132桁プリンタ)・・¥168,000→¥134,000
- ●MZ-1X29(光学マウス)・・ ¥13,800→¥ 11,000





パソコンテレビ **X1 turbo Z**

〈Aセット〉カラーモニター(400ライン専用)付
㊣¥307,800 **特価¥165,000**

〈Bセット〉カラーディスプレイTV付
㊣¥327,800 **特価¥198,000**

### ●コンパクトフロッピーディスク(2D)

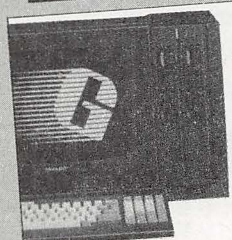
X1シリーズ全機種使用可!

**CZ-300F** ¥79,800→**¥13,000**
(ケーブル付)

◎8W301(DISK BASIC)、8B01(I/Fカード)、300F(3インチFD)
・・・・・・・・・・・・・・・・・3点セットで¥101,600→**¥20,000**

(MZ-2000/2200/80B/1500/700を300FにつなぐI/Fカード)
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・**¥18,000**

◎3インチディスク(5枚)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥2,400
◎3インチゲームソフト(7枚)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥3,500



CZ-822C
パソコンテレビ **X1G**

〈Aセット〉カラーモニター付
㊣¥183,800 **特価¥85,000**

〈Bセット〉カラーディスプレイTV付
㊣¥197,800 **特価¥110,000**

シャープ **MZ-2531**

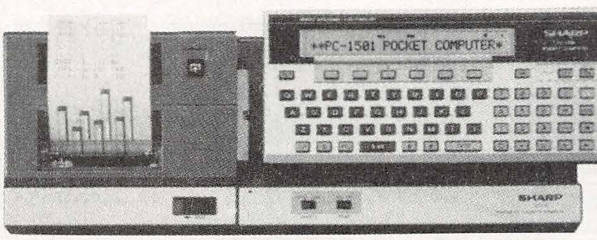
¥199,800⇨下取り後の価格 **¥125,000**

〈下取り機種:MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい。〉

手軽にイメージデータを作成!
ハンディ・COPY KIT(MZ-2800シリーズ)¥49,800→**¥44,800**

## タツ年はポケコンがはやりそう

〈シャープポケットコンピュータ〉〈PC-1501システム〉




- ●PC-1501(本体)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥64,800→¥19,800
- ●CE-150(カラープリンタ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥49,800→¥10,000
- ●CE-152(カセットレコーダ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥19,800→¥ 9,800
- ●CE-161(プログラムモジュール)・・・・・・・・・・・・・・・¥50,000→¥10,000
- ●CE-158(インターフェイス)・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥39,800→¥31,300
- ●CE-515L(接続ケーブル)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥ 5,000→¥ 4,500

---

- ◉PC-1360・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥29,800→¥19,800
- ◉PC-1360K・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥36,800→¥29,500
- ◉PA-6500・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥17,800→¥15,000
- ◉PA-7000「電子手帳」・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥19,800→¥17,800

**〈シャープポータブルコンピュータ〉**

- ●PC-1600K・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥69,800→¥59,800
- ◉CE-1600P(カラープリンタ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥69,800→¥59,800

## 本体も超特価

新 製 品

**X1twin**




新製品入荷!
発売記念特価

**¥99,800**+(特選14型 カラーモニタ)→**¥99,000**

※モニターは純正ではありません。

- ●シャープCZ-802C・・・・・・・・・・・・・(3.5インチドライブ付)¥25,000
- ●シャープCZ-803C・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥119,800⇨¥29,800
- ●シャープCZ-820C・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥69,800⇨¥39,800
- ●シャープCZ-822C・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥118,000⇨¥69,800
- ●シャープCZ-870C・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥168,000⇨¥79,800
- ●シャープCZ-880C・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥218,000⇨¥120,000
- ●シャープMZ-2200・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥128,000⇨¥28,000
- ●シャープMZ-2531・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥198,000⇨¥120,000
- ●シャープMZ-2861「MZ書院」・・・下取りセール実施中!お問合せ下さい。
- ●シャープMZ-5521・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥388,000⇨¥65,000
- ●富士通FMAV20-2・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥168,000⇨¥89,800

※FMAV-2用マウスセット(MB22436)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥33,000→¥15,000

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手70円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

# 全て新品！




パソコン通信を手軽に実現。
モデムユニット CZ-8TM1(300BPS)
¥29,800→**¥9,800**

## 低価格でご奉仕！品揃えが豊富なディスプレイ&TV

●シャープ CU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥49,800

●シャープ CU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050 アナRGB)
¥84,800→特価¥67,800

●シャープ CU-14D1
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,000→特価¥59,800

●シャープ CU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→特価¥29,800

●シャープ CU-15M1
15型カラーディスプレイ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥76,800

●シャープ CZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000

●シャープ CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥42,800

●シャープ CZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→特価¥69,800

●シャープ CZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800

●シャープ MD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

●シャープ MD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

●シャープ MD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800

●シャープ MZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800

●シャープ MZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥27,000

●シャープ MZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000

●NEC PC-60M43
14型カラーディスプレイ
¥65,800→特価¥39,800

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→特価¥79,800

●富士通 FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000

●ゼネラル DM-405
14インチカラーディスプレイ
(2000/アナRGB/MSXII対応)
¥67,800→特価¥36,000

●CZ-830D-BK 新発売
…………㊣¥98,000

## MZ、CZの拡張機器ならおまかせ下さい。

※16ビットボード・キット・漢字ROMなし……超特価¥10.000
●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35.000→¥25.000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30.000→¥12.000
●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80.000→¥40.000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40.000→¥24.000
●MZ-1R18(1500用RAMファイル代品)……¥18.000→¥12.000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35.000→¥15.000
●MZ-1R23(1500用漢字ROM)……¥19.800→¥12.000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22.000→¥12.000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)……¥35.000→¥12.800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13.000→¥10.000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13.000→¥10.000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32.000→¥10.000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34.800→¥29.800
●MZ-1P10(漢字プリンタ)……¥245.000→¥95.000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79.800→¥39.800
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥15.200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19.800→¥16.800
●CZ-8TM (モデムユニット300/1200)……¥49.800→¥39.800
●VM12モデム……¥39.800→¥33.800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99.800→¥75.000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49.800→¥42.000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35.000→¥29.800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69.800→¥59.800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14.800→¥12.600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥22.000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34.800→¥22.000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11.800→¥10.000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198.000→¥168.000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)……¥54.800→¥ 9.800
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79.800→¥55.000
●CZ-8PK2(漢字プリンタ)……¥134.800→¥39.800
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129.000→¥69.800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158.000→¥108.000
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152.000→¥122.000
●CZ-8PD2(プリンタ)……¥25.000
●CZ-8PD3(プリンタ)……¥59.800→¥19.800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14.800→¥ 8.000
●CZ-8BF1(FDインターフェイス)……¥14.800→¥12.300
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33.800→¥28.000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)……¥39.800→¥32.000
●CZ-8BK2(漢字ROM)……¥19.800→¥16.800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13.800→¥11.700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……¥ 6.800→¥ 5.700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)……¥19.800→¥16.800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)……¥24.800→¥19.500
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)……¥14.800→¥ 4.000
●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1.700→¥ 1.500
●CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39.800→¥33.800
●CZ-141SF(ニューベーシック)……¥19.800→¥16.000
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……¥ 4.800

**この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。**

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

## 全国通信販売

北海道から沖縄まで ―― 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

**AIBIT**
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00～19:00
●電話受付 20:00 迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

# アイ・ツーOFF

☎ 24時間テレフォンサービス **06-633-7168**

| | 商品名 | 定価 | アイ・ツー特価 |
|---|---|---|---|
| 本体 | NEC PC-9801VX21 限定 | 433,000円 | 249,800円 |
| | NEC PC-9801VM21 | 390,000円 | 229,800円 |
| | NEC PC-9801UX21 NEW | 348,000円 | 234,800円 |
| | NEC PC-98LTm21 NEW | 288,000円 | 199,500円 |
| | NEC PC-8801FA NEW | 168,000円 | 115,500円 |
| | NEC PC-8801MA | 198,000円 | 138,500円 |
| | NEC PC-88VA | 298,000円 | 197,800円 |
| | エプソン PC-286U-STD | 248,000円 | 176,800円 |
| | エプソン PC-286V-STD | 298,000円 | 215,800円 |
| | シャープ X68000＋CZ-600D 専用ディスプレイ | 369,000円<br>129,800円 | お問い合せ下さい |
| | シャープ X1 twin NEW＋CZ-830D 専用ディスプレイ | 99,800円<br>98,000円 | お問い合せ下さい |
| ディスプレイ | NEC PC-KD855 NEW | 69,800円 | 46,800円 |
| | NEC PC-KD854 | 89,800円 | 52,000円 |
| | NEC PC-KD853 | 118,000円 | 75,000円 |
| | NEC PC-KD863S NEW | 118,000円 | 81,000円 |
| | NEC PC-KD862 | 99,800円 | 65,000円 |
| | NEC PC-TV453N | 138,000円 | 87,000円 |
| | NEC PC-TV352 | 115,000円 | 76,000円 |
| | シャープ CU-14AD 0.31mm 4050文字 | 84,800円 | お問い合せ下さい |
| プリンター | NEC PC-PR201H2 | 245,000円 | 158,000円 |
| | NEC PC-PR201TH NEW | 145,000円 | 107,000円 |
| | NEC PC-PR101TL2 NEW | 83,800円 | 58,800円 |
| | NEC PC-PR201F2 | 158,000円 | 104,800円 |
| | NEC NM-9950II NEW | 245,000円 | 149,800円 |
| | エプソン VP-1000 PCセット NEW | 154,000円 | 109,800円 |
| | エプソン VP-800 PCセット NEW | 124,000円 | 88,000円 |
| | エプソン VP-500 PCセット NEW | 87,000円 | 63,000円 |
| | エプソン AP-500 PCセット NEW | 74,800円 | 56,000円 |
| | ブラザー M-1724P (136ケタ ドットプリンター) ケーブルサービス | 148,000円 | 76,000円 |
| | ブラザー M-1024II P/X ケーブルサービス | 99,800円 | 54,000円 |
| | スター精密 AR-2415 | 144,000円 | 66,000円 |
| | スター精密 TR-24CL | 69,800円 | 36,800円 |
| ワープロ | NEC 文豪mini7H NEW | 198,000円 | 134,800円 |
| | シャープ WD-270F・271F・275F | 128,000円 | お問い合せ下さい |
| | シャープ WD-520・521 | 128,000円 | お問い合せ下さい |
| | エプソン WORD Bank-NOTE NEW | 69,800円 | 大好評 お問い合せ下さい |
| | Canon α-1 NEW | 128,000円 | 83,800円 |
| | Canon α-20 NEW | 198,000円 | 143,000円 |
| | Canon α-100 | 188,000円 | 123,000円 |
| | 富士通 OASYS Lite FROM10 NEW | 128,000円 | 大好評 |

★価格は変動しますのでTELにてお問い合わせください。

●その他、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

この価格は1月20日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。
又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。ぜひ、お問い合せ下さい。

アイ・ツー

# 新品ソフト販売開始!
★ほしいソフトがもり沢山

## ビジネスソフト

### ワープロソフト

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | 一太郎V3.0 | 定価￥58,000 | ￥38,800 |
| PC-9801 | 新「松」 | 定価￥58,000 | ￥43,800 |
| PC-9801 | ロータス4word | 定価￥25,000 | ￥20,000 |
| PC-9801 | ユーカラアート V2 | 定価￥40,000 | ￥29,800 |
| PC-9801 | Queen-Ⅱ | 定価￥72,000 | ￥53,800 |
| PC-9801 | Wordy | 定価￥9,800 | 3月発売予定(予約受付します。) |
| PC-98LT | サスケLT V2 | 定価￥45,000 | ￥33,800 |
| PC-8801 | P1 | 定価￥40,000 | ￥29,800 |
| PC-8801 | 将軍2 | 定価￥34,800 | ￥26,800 |
| PC-8801/X1 | スーパー春望Ⅱ クリエイティブ2 | 定価￥34,800 | ￥25,800 |
| MSX | MSX-Write | 定価￥19,800 | ￥16,800 |

### スプレッドシート

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | マルチプラン | 定価￥68,000 | ￥54,000 |
| PC-9801 | マルチプラン 実務フォーム集 | 定価￥29,800 | ￥22,800 |
| PC-9801 | ロータス1-2-3R2.1J | 定価￥98,000 | ￥73,500 |
| PC-9801 | チャートUP | 定価￥55,000 | ￥42,000 |
| PC-8801 | ユーカラチャート | 定価￥24,000 | ￥18,000 |
| X1 | マルチプラン | 定価￥49,800 | TELにて |
| MSX | MSX-PLAN | 定価￥9,800 | ￥8,280 |

### データベース

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | d-BASEⅢ plus V1.0J | 定価￥268,000 | ￥198,000 |
| PC-9801 | R BASE システムV | 定価￥240,000 | ￥180,000 |
| PC-9801 | R BASE トライアルパック | 定価￥9,000 | ￥8,000 |
| PC-9801 | informix-SQL | 定価￥268,000 | ￥214,000 |
| PC-9801 | 桐 | 定価￥98,000 | ￥73,500 |
| PC-9801 | 創文α | 定価￥32,000 | ￥24,000 |
| PC-9801 | 隼 データエクスプレス V3.0 | 定価￥39,800 | ￥29,800 |
| PC-9801 | The CARD2 | 定価￥40,000 | ￥32,000 |
| PC-9801 | V P-Planner | 定価￥32,000 | ￥24,000 |
| PC-8801 | 日本語マイカード | 定価￥35,000 | ￥26,800 |
| PC-88VA | データボックス | 定価￥40,000 | ￥30,000 |

### グラフィック/CAD

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | 花子 | 定価￥58,000 | ￥39,800 |
| PC-9801 | CANDY3 | 定価￥50,000 | ￥40,000 |
| PC-9801 | IP | 定価￥45,000 | ￥36,000 |
| PC-9801 | アートV | 定価￥32,000 | ￥24,800 |
| PC-9801 | まっぷっぷ | 定価￥12,800 | ￥10,000 |
| PC-9801 | GrapeⅡ | 定価￥45,000 | ￥33,800 |
| PC-9801 | PIX SPOT | 定価￥250,000 | ￥200,000 |
| PC-9801 | Simple CAD98 | 定価￥12,800 | ￥10,200 |
| PC-9801 | pe CADⅢ | 定価￥110,000 | ￥88,000 |
| MSX2 | ピクセル3 | 定価￥6,800 | ￥5,480 |

### 通信

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | まいとおく | 定価￥28,000 | ￥22,400 |
| PC-9801 | JETターミナル | 定価￥9,800 | ￥7,800 |
| PC-8801 | 88term | 定価￥12,800 | ￥10,800 |
| X1 | ネットワークJr.Ⅱ | 定価￥19,800 | ￥15,800 |

### 統合型ソフト

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | ナレッジマン/2 | 定価￥220,000 | TELにて |
| PC-9801 | 日本語GEM | 定価￥80,000 | ￥64,000 |

### 株価分析ソフト

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | ビッグなかぶぬし ワイド | 定価￥220,000 | ￥168,000 |
| PC-9801 | らくらく兜町 | 定価￥30,000 | ￥24,000 |
| PC-9801 | 株価分析 名人 | 定価￥240,000 | TELにて |
| PC-98LT | リッチなかぶぬし ライト | 定価￥98,000 | ￥73,800 |
| PC-8801 | 株価分析ソフト も～かる | 定価￥39,800 | ￥29,800 |
| PC-8801 | リッチなかぶぬし ワイド | 定価￥140,000 | ￥108,000 |

### 業務ソフト

| 機種 | ソフト | 定価 | 価格 |
|---|---|---|---|
| PC-9801 | 二代目大番頭(文節変換) | 定価￥200,000 | ￥150,000 |
| PC-9801 | 大福帳(文節変換) | 定価￥78,000 | ￥58,000 |
| PC-9801 | 給与計算パートナー | 定価￥150,000 | ￥112,800 |
| PC-9801 | 記帳面 | 定価￥59,800 | TELにて |
| PC-9801 | TOP 販売管理 エキスパート Bタイプ | 定価￥200,000 | ￥150,000 |
| PC-9801 | TOP 財務会計 エキスパート | 定価￥200,000 | ￥150,000 |
| PC-9801 | TOP給与計算 エキスパート | 定価￥200,000 | ￥150,000 |
| PC-9801 | PCA 商魂Ⅲ | 定価￥120,000 | ￥90,000 |
| PC-9801 | PCA 商管Ⅲ | 定価￥120,000 | ￥90,000 |
| PC-9801 | Theパソコン会計(個人編)システムB | 定価￥128,000 | ￥99,800 |
| PC-9801 | PCA Theパソコン会計(企業編)システムC | 定価￥198,000 | ￥148,000 |
| PC-9801 | 青色申告 弥生 | 定価￥80,000 | ￥59,000 |
| PC-9801 | 記帳MAN Great でーたベーす | 定価￥150,000 | TELにて |
| PC-9801 | テクニカルソフト 部長シリーズ | | ?%off TELにて |

# 中部地区最大の パソコン専門店「テクノ」

パソコンファン大集合!!

# パソコンサンデー IN TECHNO

TV愛知にて放映中！
(日曜日AM9:30〜10:00)

**2月27日(土)** テクノ豊橋 特設会場
- PM2:00▶5:00
- 先着200名様

**2月28日(日)** テクノ名古屋4F 特設会場
- PM2:00▶5:00
- 先着300名様




友達を誘ってぜひ遊びに来てね!!

**即売コーナー**
- 掘り出し周辺機器
- 掘り出しソフト
- ソフトメーカーキャラクター商品

## パソコンに関するなんでも質問　只今受付中!!

**イベント1　パソコンおもしろQ＆Aコーナー**

3人に聞きたい質問をハガキに書いて、テクノ名古屋までお送りください。
当日3人が答えてくれます。■質問採用の方に、素敵なプレゼントを進呈!!
申込先：名古屋市中村区名駅四丁目22-21 テクノ名古屋「テクノパソコンサンデー質問係」行

**イベント2　ゲスト3人のサイン会**

Drパソコン宮永先生、ミスターパソコン高橋先生、ソフト評論家山下先生3人の直筆サインをもらっちゃおう!!

**イベント3　新作ゲーム必勝法大公開**

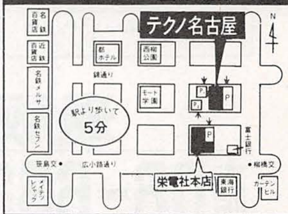
ウワサの新作ソフトの紹介と攻略法をキミに伝授！

**イベント4　シャープX1＆X68000 体験・紹介コーナー**

パソコンサンデーでおなじみの3人が来店します！

■協　賛：シャープ㈱、シャープエレクトロニクス販売㈱、㈱OAアプリケーション、㈱T＆Eソフト、電波新聞社

### テクノ名古屋




〒450 名古屋市中村区名駅四丁目22−21
☎(052)581−1241 P 200台収容 立体駐車場完備
■営業時間/AM10:00〜PM7:00 ■定休日/毎週水曜日

### テクノ豊橋




〒440 豊橋市駅前大通二丁目33番地の1 開発ビル パセオ2F
☎(0532)52−1231 P 24台収容 駐車場完備
■営業時間/AM10:00〜PM7:00 ■定休日/毎週水曜日

EIDEN COMPUTER FORUM
# TECHNO
名古屋・豊橋

---

## パソコンサンデー IN TECHNO 入場券
- 2月27日(土)テクノ豊橋
- 2月28日(日)テクノ名古屋

※この入場券が記念品の引き換えとなりますので必ずご持参ください。

| あなたの名前 | | | |
|---|---|---|---|
| 住所 | | | |
| おとし | | 学年(職業) | |

**さらに、お友達にも素敵なプレゼントを進呈**

| 名前 | | おとし | | 学年(職業) | |
|---|---|---|---|---|---|
| 住所 | | | | | |
| 名前 | | おとし | | 学年(職業) | |
| 住所 | | | | | |
| 名前 | | おとし | | 学年(職業) | |
| 住所 | | | | | |

# 中古パソコン大特価セール

## 大特価品例

| | |
|---|---|
| PC-9801VM2……¥158,000～ | PC-8801SR/30……¥68,000～ |
| PC-9801M2……¥ 98,000～ | PC-8801FR/30……¥65,000～ |
| PC-9801F2……¥ 75,000～ | PC-8801/30……¥35,000～ |

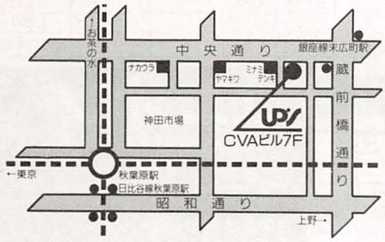
中古本体は1年間保証・限定品早い者勝ち!!

## 中古ショップUP'Sにて…………

# 半期に一度の大特価セール

●期間/2月26日～3月6日まで

本体からジャンク品まで、なんでも大特価。期間中、中古パソコンをお買上げの方には、ステキなプレゼントがもれなく当たる。




下取・買取・通信販売
お問い合わせデスク

受付時間 AM10:00～PM6:00
**03-257-0460**

振り込み口座
三和銀行 新橋支店
㊟274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

## なんでも高価買取・下取交換実施中!

UP'Sのソフト高価買取りフェアー実施中。

お手持ちのソフト(パソコン・ファミコン・MSX・CD)をお持込みいただくか、郵便・宅急便でお送り下さい。詳しくはお電話でお問い合せください。

## 下取り交換例

中古への下取交換も大特価で行っております。

(例) PC-9801F2 +¥98,000 =PC-9801VM2(中古)
PC-8801mkII/30+¥40,000 =PC-8801SR/30(中古)

| EPSON PC-286V-STD(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥178,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥147,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥147,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥137,000 |
| PC-9801F2 | +¥136,000 |
| PC-9801M2 | +¥100,000 |
| PC-9801VF2 | +¥105,000 |
| PC-9801VM2 | +¥ 50,000 |
| FM-77AV2 | +¥175,000 |
| FM-16βFDII | +¥145,000 |

| NEC PC-8801FA(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥76,000 |
| PC-8801mkII FR/30 | +¥45,000 |
| PC-8801mkII SR/30 | +¥45,000 |
| PC-8801mkII MR | +¥38,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥35,000 |
| PC-8801MH | +¥24,000 |
| FM-77AV2 | +¥73,000 |
| CZ-852C | +¥78,000 |
| CZ-856C | +¥68,000 |
| CZ-880C | +¥38,000 |

| NEC PC-8801MA(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥ 99,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥ 68,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥ 68,000 |
| PC-8801mkIIMR | +¥ 61,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥ 58,000 |
| PC-8801MH | +¥ 47,000 |
| FM-77AV2 | +¥ 96,000 |
| CZ-852C | +¥101,000 |
| CZ-856C | +¥ 91,000 |
| CZ-880C | +¥ 61,000 |

| NEC PC-9801VX21(新品) | |
|---|---|
| PC-8801mkII/30 | +¥212,000 |
| PC-8801mkIIFR/30 | +¥181,000 |
| PC-8801mkIISR/30 | +¥181,000 |
| PC-8801FH/30 | +¥171,000 |
| PC-9801F2 | +¥170,000 |
| PC-9801M2 | +¥134,000 |
| PC-9801VF2 | +¥139,000 |
| PC-9801VM2 | +¥ 84,000 |
| PC-9801VX2 | +¥ 69,000 |
| FM-16βFDII | +¥179,000 |

UP'S

☎03-257-0490

㈱サードウェーブ
中古ショップ・アップス

営業時間/AM10:30～PM7:00木曜定休

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
山田ビル7F(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03-257-1549

# NEW-HITソフトを 格安 全国通販

| PC-8801シリーズ | |
|---|---|
| ソーサリアン | 8,750円 |
| ゼリアード | 6,600円 |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派II | 5,980円 |
| 青き狼と白き牝鹿ジンギスカン | 8,760円 |
| 天使たちの午後パートII | 6,850円 |
| イース,ザナドウ | 6,850円 |
| マイト&マジック | 8,650円 |
| クリムゾン,セイレーン | 6,850円 |
| ハイドライドIII | 6,850円 |
| ワールドゴルフII | 6,850円 |
| ブラジエータ | 6,850円 |
| ジーザス,ガンダーラ | 6,850円 |
| アドレナリンコネクション | 6,850円 |
| ウイングマンスペシャル | 6,850円 |
| ウルティマIV | 8,650円 |
| HACKER | 5,980円 |
| ヤシャ,ミュール | 6,850円 |
| 抜忍伝説 | 8,750円 |
| 殺意の接吻(くちづけ) | 5,100円 |
| マンハッタンレクイエム | 6,850円 |
| 電脳水滸伝 | 6,850円 |
| 信長の野望・全国版 | 8,650円 |
| 三 国 志 | 12,800円 |
| 大戦略88 | 6,850円 |
| ハウメニロボット | 8,350円 |
| ハイパーニア | 7,750円 |
| サイキックウオー | 7,750円 |
| Mr.プロ野球 | 8,650円 |
| プロ野球FAN | 7,750円 |
| ガイフレーム,ジハード | 6,850円 |
| ART・of・WAR | 7,750円 |
| ガイアの紋章 | 6,850円 |
| 麻雀狂時代スペシャル | 5,980円 |
| 億万長者 | 8,650円 |
| バーズテイル | 6,850円 |
| スカイフォックス | 6,850円 |
| 学園物語,サンドラ | 5,980円 |
| ザ・病院 | 5,100円 |
| 王子ビンビン物語 | 6,850円 |
| 殺しのドレス | 5,980円 |
| ウイザードリイI～III | 8,650円 |
| アンドロギュヌス | 6,850円 |
| めぞん一刻,うる星やつら | 5,980円 |
| P-1 | 33,800円 |
| 将 軍 2 | 28,800円 |
| ユーカラmini | 8,650円 |
| Z's STAFF Kid | 23,800円 |
| ダ・ビンチ | 5,980円 |

| PC-9801シリーズ | |
|---|---|
| プロ野球FAN | 7,750円 |
| YAKSA(ヤシャ) | 6,850円 |
| 太平洋の嵐 | 11,300円 |
| ガイフレーム | 7,250円 |
| 麻雀大会 | 8,750円 |
| セイレーン,魔神宮 | 6,850円 |
| 天使達の午後パートII | 6,850円 |
| ザ・リタン・オブ・イシター | 5,980円 |
| DAIVA・カリ・ユガの光輝 | 6,850円 |
| アートオブウォー海戦版 | 8,750円 |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 6,850円 |
| ガルフォース虹のかなた | 6,850円 |
| ハウメニロボット | 8,350円 |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | 8,750円 |
| エルスリード戦史 | 7,100円 |
| Y,S(イース) | 6,950円 |
| 抜忍伝説 | 8,650円 |
| 大戦略IIエディタセット | 5,300円 |
| 大戦略II | 8,750円 |
| 信長・全国版(386Kバージョン) | 8,650円 |
| ワールドゴルフII | 6,850円 |
| マイト&マジック | 8,650円 |
| 殺意の接吻 | 5,100円 |
| マンハッタンレクイエム | 6,850円 |
| 三 国 志 | 12,800円 |
| スカイフォックス | 6,850円 |
| バーズテイル | 6,850円 |
| 上級フライトトレーナー | 8,650円 |
| ウルティマIV | 8,650円 |
| 麻雀悟空 | 5,980円 |
| 新松,花子,一太郎 | 47,800円 |
| 毛筆わーぷろJr. | 28,000円 |
| 忍者2 | 32,800円 |
| ザ・プリントショップ | 11,000円 |
| ダ・ビンチ | 8,650円 |
| MS-DOS Ver3.1(NEC) | 16,200円 |

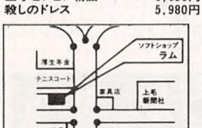
| X-1シリーズ | |
|---|---|
| スーパーレイドック | 5,980円 |
| プロ野球FAN | 7,750円 |
| マイト&マジック | 8,650円 |
| Y's(イース) | 6,850円 |
| 王子ビンビン物語 | 6,850円 |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 5,980円 |
| ルクソール | 6,850円 |
| うる星やつら,めぞん一刻 | 5,980円 |
| ブラジエータ | 6,850円 |
| マンハッタンレクイエム | 6,850円 |
| 抜忍伝説 | 8,650円 |
| 信長の野望・全国版 | 8,650円 |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | 8,750円 |
| バスタードスペシャル | 5,980円 |
| 大戦略X-1 | 5,980円 |
| ウルテイマIV | 8,650円 |
| ジーザス・ガンダーラ | 6,850円 |
| アルカノイド | 5,980円 |
| ガイフレーム | 6,850円 |
| エルスリード,リバイバー | 5,980円 |
| ザ・プリントショップ | 12,300円 |
| 将軍(ワープロ) | 28,000円 |
| turbo Z's STAFF | 16,800円 |

| X-68000 | |
|---|---|
| ザ・コックピット | 5,980円 |
| スペースハリアー | 6,850円 |
| アルカノイド | 6,850円 |
| マンハッタンレクイエム | 6,850円 |
| 魔神宮 | 6,850円 |
| 上海,T・D・F | 5,980円 |
| 殺意の接吻 | 5,150円 |
| 麻雀狂時代スペシャル | 5,980円 |
| 桃太郎伝説 | 6,850円 |
| ツインビー | 6,850円 |
| SOUND PRO-68K | 13,800円 |
| Kamikaze (神風) | 56,800円 |
| Z's・STAFF・PRO-68K | 47,800円 |
| MUSIC PRO-68K | 16,800円 |
| ハイパー UD | 14,800円 |
| Cコンパイラ PRO-68K | 33,800円 |

| FM-77シリーズ | |
|---|---|
| スペースハリアー | 6,600円 |
| マイト&マジック | 8,650円 |
| ルクソール | 6,850円 |
| イース,ザナドウ | 6,850円 |
| 女神転生 | 6,850円 |
| 信長の野望・全国版 | 8,650円 |
| 三 国 志 | 12,800円 |
| ワールドゴルフII | 6,850円 |
| マンハッタンレクイエム | 6,850円 |
| リバイバー,レイドック | 5,980円 |
| ジーザス,ガンダーラ | 6,850円 |
| ウルティマIV | 8,650円 |
| 電脳水滸伝 | 6,850円 |
| うる星やつら,めぞん一刻 | 5,980円 |
| 天使達の午後パートII | 6,850円 |
| 大戦略FM | 5,980円 |
| プロ野球FAN | 7,750円 |
| ガルフォース創世の序曲 | 6,850円 |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 5,980円 |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | 8,750円 |

| MSX・2 | | |
|---|---|---|
| ハイドライド3 | Ⓡ | 6,850円 |
| 信長の野望・全国版 | Ⓓ | 7,800円 |
| 信長の野望・全国版 | Ⓡ | 8,750円 |
| エルスリードMSX | Ⓡ | 5,980円 |
| シャロム | Ⓡ | 5,350円 |
| サラマンダ | Ⓡ | 5,980円 |
| 大戦略 | Ⓓ | 6,850円 |
| プロフェッショナル麻雀・悟空 | Ⓡ | 5,980円 |
| イース,ジーザス | Ⓓ | 6,850円 |
| ウルティマIV | Ⓓ | 9,980円 |
| 上 海 | Ⓓ | 5,200円 |
| F1スピリット | Ⓡ | 5,200円 |
| YAKSA(ヤシャ) | Ⓓ | 5,980円 |
| 忍者君阿修羅の章 | Ⓡ | 4,980円 |
| ディープダンジョンI | Ⓡ | 5,980円 |
| 京都龍寺殺人事件 | Ⓡ | 5,200円 |
| めぞん一刻 | Ⓓ+Ⓡ | 5,980円 |
| ザ・プロ野球激突ペナントレース | Ⓡ | 5,200円 |
| プロ野球FAN | Ⓡ | 6,850円 |
| ビクトリアスナインII | Ⓡ | 5,200円 |
| ブレイクショット | Ⓡ | 5,200円 |
| 新・ゲームを10倍楽しむカートリッジ | Ⓡ | 5,200円 |
| ドラゴンクエストII | Ⓡ | 5,980円 |
| F15ストライクイーグル | Ⓡ | 5,200円 |
| ザ・コックピット | Ⓡ | 5,980円 |
| 死霊戦線 | Ⓡ | 7,750円 |
| ラ・フェール | Ⓓ | 5,200円 |
| Ninja 忍者 | Ⓓ | 6,850円 |
| HACKER | Ⓡ | 5,200円 |
| 将軍,うる星やつら | Ⓡ | 6,850円 |
| リバイバー,うる星やつら | Ⓓ | 5,980円 |
| ウイザードリィ | Ⓓ | 8,650円 |
| 三国志 | Ⓓ | 11,250円 |
| 三国志 | Ⓡ | 13,000円 |
| 奇々怪界,バブルボブル | Ⓡ | 5,200円 |
| グラディウスII,メタルギア | Ⓡ | 5,200円 |
| 魔王ゴルベリアス | Ⓡ | 5,200円 |
| 女神転生,アルカイドII | Ⓡ | 5,980円 |
| ホールインワンスペシャル | Ⓡ | 4,980円 |
| 棋聖,雀聖 | Ⓡ | 5,980円 |
| ピクセル3 | Ⓓ | 5,980円 |
| HALNOTEハルノート | Ⓓ+Ⓡ | 26,800円 |
| MSX-DOS TOOLS | Ⓓ | 13,300円 |
| MSX-Cver1.1 | Ⓓ | 17,800円 |
| 日本語MSX Write | Ⓡ | 17,800円 |

| パソコン・ワープロ大特価 | |
|---|---|
| PC98VX21 | ¥433,000→☎大特価 |
| PC88FA | ¥168,000→☎大特価 |
| PC88MA | ¥198,000→☎大特価 |
| FM7740EX | ¥168,000→☎大特価 |
| X1ターボZII | ¥179,800→☎大特価 |
| X-1twin | ¥99,800→☎大特価 |
| X-68000セット | ¥498,800→☎大特価 |
| MSX2(松下・ソニー) | →☎大特価 |




駅より徒歩2分

## ソフト・ハード通販お申込方法

●御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
●送料は1本350円2本以上500円ハードは3万円以下800円 3万円以上無料を加算して下さい。
●ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
●営業時間 月曜～土曜12:00～20:00、日祭10:00～19:00
定 休 日 第2、第3月曜日
●特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい。

## パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17-13

# 新品・中古パソコン多数品揃え!

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付
初期不良は交換します。（一週間以内）
新作ソフト4～1割引!!

## 中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11:00～6:30

### 新品超特価コーナー日本一!

エプソン286V、U……安い!
NEC9800シリーズ……安い!
X1Fモデル10……89,800円→14,800円
X1Gモデル30……118,000円→59,800円
X1ターボZⅡ、X1ツイン……特価
CZ870C……89,800円
X1用FM音源ボード……23,800円→18,900円
X68000、ソフト、周辺機器……好評発売中!
PC8801FA MA……115,800円、136,000円
PCエンジン、マスターシステム……安い!
CZ503F……37,000円
KD855、863S……46,900円、80,500円
AR2410、M1024……60,000円、54,000円
CZ8PC2、CU14AD……安い!
FM77AV40EX、20EX……114,000円、87,000円
CRT14、CRT-TV15S……63,000円、73,000円
サウンドボードⅡ……31,000円
パナソニックA1F、A1mkⅡ……43,800円、23,800円

### 中古コーナー

| 中古機種 | 買取り価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| MZ2500 | 35,000 | 55,000 |
| FM77AV20(40は1.5万円高) | 50,000 | 65,000 |
| アップルⅡC,e | 30,000 | 50,000 |
| ゲーム基板 | ― | 特価 |
| PCエンジン | 10,000 | 15,000 |
| マスターシステム | 6,000 | 9,500 |
| G3ファクス | 20,000 | 40,000 |

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。

■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーディング

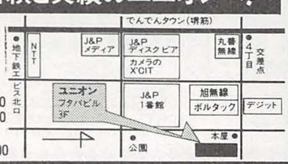
アップル修理￥5,800!

| 中古機種 | 買取り価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| X68000セット | 275,000 | 305,000 |
| 9801VX2 | 200,000 | 215,000 |
| 9801VM21 | 190,000 | 210,000 |
| 9801VM2 | 150,000 | 170,000 |
| 9801UV2 | 120,000 | 140,000 |
| 9801VF2 | 100,000 | 120,000 |
| 9801M2 | 120,000 | 140,000 |
| 9801F2 | 65,000 | 85,000 |
| PC88VA | 150,000 | 165,000 |
| 8801MH | 83,000 | 198,000 |
| 8801FH30 | 77,000 | 90,000 |
| 8801MR | 70,000 | 84,000 |
| 8801FR30(SRは3000円高) | 65,000 | 78,000 |
| 8801FR20(SRは3000円高) | 50,000 | 63,000 |
| 8801FR10(SRは3000円高) | 35,000 | 50,000 |
| 8801mKⅡ30 | 35,000 | 47,000 |
| 8801mKⅡ20 | 20,000 | 33,000 |
| 8801mKⅡ10 | 10,000 | 22,000 |
| 8801 | 6,000 | 12,000 |
| セガマークⅢ | 4,000 | 7,000 |
| X1用Wディスク＋IF＋ケーブル | 30,000 | 50,000 |
| X1用FM音源ボード | 7,000 | 16,000 |
| CZ503F | 20,000 | 31,000 |

| 中古機種 | 買取り価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| ターボⅢ(Zは1.5万円) | 62,000 | 82,000 |
| X1ターボⅡ | 57,000 | 72,000 |
| X1ターボ40 | 45,000 | 60,000 |
| X1ターボ30 | 53,000 | 68,000 |
| X1ターボ20 | 38,000 | 55,000 |
| X1G30 | 34,000 | 55,000 |
| X1F20 | 25,000 | 39,000 |
| X1F10、X1CK | 5,000 | 14,000 |
| X1、X1C | 4,000 | 10,000 |
| MZ1500 | 7,000 | 12,000 |
| FM7、NEW7 | 5,000 | 10,000 |
| FM77AV2 | 42,000 | 58,000 |
| FM77L2、L4 | 30,000 | 42,000 |
| FM77D2 | 28,000 | 39,000 |
| MSX32K(64Kは1000円高) | 3,500 | 7,000 |
| MSX2 A1、F1 | 9,000 | 17,000 |
| MSX2ディスク付 | 25,000 | 39,000 |
| FM7用Wディスク＋IF＋ケーブル | 25,000 | 38,000 |
| 2000文字カラーモニター | 10,000 | 20,000 |
| 4050文字カラーモニター | 28,000 | 38,000 |
| ファミコン | 4,000 | 7,500 |
| ディスクシステム | 3,500 | 7,500 |
| データーレコーダー | 1,000 | 3,800 |
| ソフト・ゲーム他 | ― | 定価の半額 |

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple
アップルⅡ、マック高価買取
スーパーシリアルカード……￥7,800
モッキンボード……￥7,800
ディスクドライブ……￥18,000




## ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
夜間受付(PM8:00～10:00)
0724-44-1781

---

# 家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

## 待望のコントロールBOX 新発売!

## (KIC-045DX)

君のお部屋はゲームコーナー!

RGBモニター(アナログ21ピン)対応もあります!!
(本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!)
※21ピンコネクターケーブル付き。

●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ!ハイスコアにチャレンジ!!

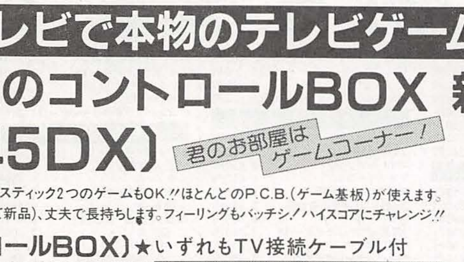
### ■価格(KICコントロールBOX)★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応￥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……￥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……￥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。組立てフルキットを御希望の方は、全品5,000円引きです!

★ただ今発売記念セール中!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。VHF(1～2チャンネル)




図解入り組み立てキットにチャレンジ!

■寸法
W.450×D.200×H.110(㎜)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…＋5V 7A、＋12V 1A、－5V 1A
●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

### テーブルゲーム機格安販売(完動品・整備済)



USEDゲーム機
￥20,000より
(完動品、整備済)
USEDゲーム基板
￥5,000より
(完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!

★詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871㈹

代金は郵便切手で　**高品質フロッピーディスク**

# 無銭家たちへのお助けマン！

**大特価**

■ノーブランド5インチ（10枚に付送料370円）

**2HD（1枚）110円** プラスチックケース付

**2HD 青又は赤（1枚）120円**（色を指定して下さい）プラスチックケース付

**2D　（1枚）50円**

■ノーブランド8インチ　（10枚に付送料700円）

**2D　（1枚）300円**

■5インチクリーニングキット**1,600円**（1セットに付送料260円）

■ノーブランドファミコン用生ディスク（1枚）**240円**（5枚で240円・10枚以上送料無料）

コピーツールによるバックアップ用です。

**例えば** ノーブランド5インチ2HD×20＋5インチクリーニングキットでは
110円×20＋370円×2＋1,600円＋260＝4,800円（お求めは切手で！）

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，年令，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。
★5インチと8インチは10枚単位，ファミコン用生ディスクは5枚単位でお願いします。

**㈱アルファコーポレーション**
お申し込み先　BM係
〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号　☎03-802-5989

# PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン対応

## PRO-STICK

●型番SJ-9800TB
**¥8,900**

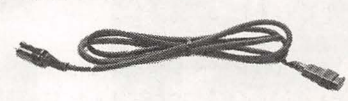



35φのデカボール

（注）本体だけでは使用できません。
別売コードが必要です。

**実用新案出願中**

■別売コード



＊PCエンジン用コード（型番コードPC）……￥2,000
＊マスターシステム
　＆マークIII用コード（型番コードMM）……￥2,000
＊パソコン用コード（型番コードPP）……￥1,500
＊F・コン用コード（型番コードFF）………￥1,600

**PRO-STICKの特長**

＊別売のコードを変えるだけでPCエンジン・マークIII・マスターシステム・パソコン・Fコンと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊トリガーI，IIの連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊連射のON，OFF＋トリガーSWを押さなくても連射するオート・ロック回路付
＊全てゲームセンターと同じパーツを使っていますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊パソコン対応機種名…X68000・X1・MSX1，2・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。（PC88シリーズには対応しておりません）

**お申し込み方法**

●ご注文はハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話で申し込み下さい。
●送料は全国一律600円。
●代金は商品と引替えにお支払い下さい。
●アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます（3ヶ月間保証書付）。
●商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

**シグマ電子**
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地
石田ビル1F　☎07948（4）0476
㊢AM10時～PM7時

■商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いておハガキでお申し込み下さい。

# 豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★

## PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

安くします



### 〈4050文字基本セット〉

| | |
|---|---|
| N E C PC8801FA | ¥168,000 |
| (本体特価 ¥159,600) | |
| 4050文字アナログカラーディスプレイ | ¥79,800 |
| 定価合計 | ¥247,800 |

チルド台付

限定30セット 特価 ~~167,000~~円

注文No.B-0301

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 24 | 0 | 9,130 | 8,200×23 |
| 36 | 0 | 8,370 | 5,700×35 |

### 〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0302 限定30セット

| | |
|---|---|
| N E C PC8801FA | ¥168,000 |
| (本体特価 ¥159,600) | |
| 4050文字アナログカラーディスプレイ | ¥79,800 |
| アイワ PV-A1200MK2 | ¥26,800 |
| アスキー 88TERM(通信ソフト) | ¥12,800 |
| 定価合計 | ¥287,400 |

特価 ~~197,000~~円

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 36 | 0 | 9,040 | 6,700×35 |
| 48 | 0 | 8,300 | 5,300×47 |

## 88FA・MA 新春セール！

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D(10枚)をプレゼント
※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との
組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

### 〈純正基本セット〉

注文No.B-0303 限定30セット ノバ特価

| | |
|---|---|
| N E C PC8801FA | ¥168,000 |
| (本体特価 ¥159,600) | |
| N E C PC-KD863S | ¥118,000 |
| (本体特価 ¥112,100) | |
| 定価合計 | ¥286,000 |

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 24 | 0 | 11,100 | 10,200×23 |
| 36 | 0 | 9,800 | 7,100×35 |

### 〈プリンターセット〉

注文No.B-0304 限定30セット

ノバ特価

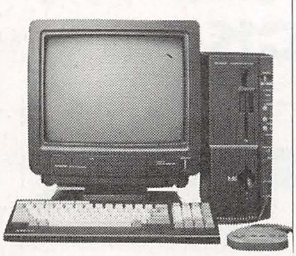
| | |
|---|---|
| N E C PC8801FA | ¥168,000 |
| (本体特価 ¥159,600) | |
| N E C PC-KD863S | ¥118,000 |
| (本体特価 ¥112,100) | |
| N E C PC-PR101TL2 | ¥83,800 |
| (本体特価 ¥79,610) | |
| 連続用紙(1,000枚) | ¥3,000 |
| 定価合計 | ¥372,800 |

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 36 | 0 | 12,660 | 9,900×35 |
| 48 | 0 | 8,300 | 7,900×47 |

# ノバ 情報機器株式会社 NOVA 情報機器(株)

## 日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0305



### X1 twin

| | |
|---|---|
| シャープ CZ-830C | ¥99,800 |
| シャープ CZ-830D | ¥98,000 |
| 定価合計 | ¥197,800 |

特価 143,000円

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 36 | 0 | 7,890 | 4,800×35 |
| 48 | 0 | 7,300 | 3,800×47 |

限定30セット 注文No.B-0306



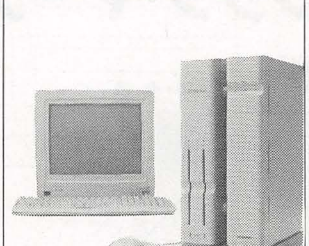
### X1 パソコンテレビ turbo Z II

| | |
|---|---|
| シャープ CZ-881C | ¥179,800 |
| シャープ CZ-880D | ¥109,800 |
| 定価合計 | ¥289,600 |

特価 210,000円

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 36 | 0 | 9,800 | 7,100×35 |
| 48 | 0 | 9,800 | 5,600×47 |

限定30セット 注文No.B-0307



### パーソナルワークステーション X68000

| | |
|---|---|
| シャープ CZ600CE | ¥369,000 |
| シャープ CZ600DE | ¥129,800 |
| 定価合計 | ¥498,000 |

好評発売中

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 36 | 0 | 14,950 | 12,400×35 |
| 48 | 0 | 13,900 | 9,800×47 |

限定30セット 注文No.B-0308



### マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

| | |
|---|---|
| 富士通 FM 77AV40 EX | ¥168,000 |
| 富士通 FMTV 154 | ¥138,000 |
| 定価合計 | ¥306,000 |

特価 193,000円

| クレジット 回数 | 頭金 | 初回 | 2回目以降 |
|---|---|---|---|
| 36 | 0 | 9,890 | 6,500×35 |
| 48 | 0 | 6,500 | 5,200×47 |

## ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

# 中古も下取交換もノバが安い!!

## わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

| 購入機種 NEC PC-8801FA 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| PC8801FR/30 | 65,000円 |
| PC8801mkIISR/30 | 55,000円 |
| PC8801mkII/30 | 90,000円 |

| 購入機種 NEC PC-8801MA 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| PC8801mkIIMR | 68,000円 |
| PC8801mkIIFR/30 | 88,000円 |
| PC8801mkII/30 | 113,000円 |

| 購入機種 NEC PC-9801UX21 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| PC9801U2 | 170,000円 |
| PC8801mkIIFR/30 | 190,000円 |
| PC8801mkIISR/30 | 180,000円 |

| 購入機種 NEC PC-9801VM21 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| PC9801VM2 | 90,000円 |
| PC9801U2 | 175,000円 |
| PC8801mkIIFR/30 | 195,000円 |

| 購入機種 SHARP X1 turbo ZII 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| X1Turbo2 | 80,000円 |
| X1G30 | 90,000円 |
| X1F20 | 98,000円 |

| 購入機種 SANYO 4050文字・アナログRGB CMT-147L 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| 2000文字/TV付 | 17,000円 |
| 2000文字カラー | 28,000円 |
| 4000文字モノクロ | 36,000円 |

| 購入機種 NEC PC-9801VX21 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| PC-9801VM2 | 100,000円 |
| PC9801M2 | 155,000円 |
| PC9801U2 | 200,000円 |

| 購入機種 富士通 FM77AV20EX 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| FM77-AV 20-2 | 45,000円 |
| FM77-AV 2 | 55,000円 |
| FM77-L2 | 65,000円 |

| 購入機種 富士通 FM77AV40EX 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| FM77-AV20-2 | 75,000円 |
| FM77-AV2 | 85,000円 |
| FM77-L2 | 95,000円 |

| 購入機種 SHARP X1 twin 下取機種 | 下取差額 |
|---|---|
| X1Turbomodel 2 | 25,000円 |
| X1Turbo30 | 30,000円 |
| X1Turbo20 | 40,000円 |

**中古品**
高額にて買い取りします!
希望商品 X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で!
担当 武藤、深谷 まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761
大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

## 超特価特選中古パソコン/全品完全保証付

### CPU

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| 富士通 | FM-7 | ¥14,000 |
| | FM-new7 | ¥14,000 |
| | FM-77AV2 | ¥54,800～ |
| | FM-77AV20-2(新同) | ¥85,000 |
| | FM-77AV40(新品) | ¥109,000 |
| | FM-77-D2 | ¥39,800～ |
| NEC | PC8801mkII/20 | ¥39,800 |
| | PC-8801mkII/30 | ¥40,000～ |
| | PC-8801mkIISR/30 | ¥80,000～ |
| | PC-8801mkIIFR/30 | ¥75,000～ |
| | PC-8801mkIIMR | ¥85,000～ |
| | PC-8801FH | ¥95,000～ |
| | PC-8801MH | ¥120,000～ |
| | PC9801UV21 | ¥169,800～ |
| | PC-9801U2 | ¥79,800 |
| | PC-9801UV2 | ¥148,000～ |
| | PC-9801VF2 | ¥138,000 |
| | PC-9801VM21 | ¥239,000 |
| | PC-9801VX2 | ¥230,000～ |
| | PC-9801M2 | ¥168,000 |
| | PC-9801V×21 | ¥269,800 |
| | PC-9801F2 | ¥99,800～ |
| シャープ | X1C | ¥16,800 |
| | X1CS | ¥16,800 |
| | X1CK | ¥16,800 |
| | X1Fmodel10 | ¥16,800 |
| | X1Gmodel10 | ¥29,800 |
| | X1Gmodel30 | ¥39,800 |
| | X1ターボIII | ¥84,800～ |
| | X1ターボ/10 | ¥25,000～ |
| | FS-A1(MSX) | ¥12,800 |
| | HB-F1(MSX) | ¥12,800 |

### プリンター

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| シャープ | CZ8PD2S | ¥29,800～ |
| NEC | NM-9400 | ¥99,800 |
| | PC-PR201H2 | ¥178,000 |
| | PC-PR201F2 | ¥114,000 |
| | PC-PR406M | ¥42,000 |
| | PC-PR101TL | ¥47,000 |
| | NM9900 | ¥110,000 |
| NEC | PC-PR201H | ¥110,000 |
| | PC-PR201TL | ¥98,000 |
| エプソン | RP-80 | ¥25,000 |
| | VP-135K(新同) | ¥76,800 |
| 富士通 | MB27406 | ¥15,000 |
| | MB27404 | ¥15,000 |
| シャープ | CZ8PD2R | ¥9,800 |

### ディスクユニット

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| シャープ | CZ-503F(新同)(X1用シングル) | 39,000 |
| | CZ-502F(新同)(X1用デュアル) | ¥73,000 |
| TEAC | FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用) | ¥25,000 |
| グロリアシステムズ | GD-50HS(98用) | ¥33,000 |
| グロリアシステムズ | GD-35S(98用) | ¥30,000 |

### ディスプレイ

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| シャープ | CU-14G | ¥24,800 |
| | CU-14FA | ¥24,800 |
| 加賀電子 | SV-630(新同) | ¥39,800 |
| | SV-650(新同) | ¥49,800 |
| シャープ | CZ-811DE | ¥29,800 |
| サンヨー | CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル) | ¥46,000 |
| NEC | PC-KD852 | ¥45,000 |
| | PC-KD854 | ¥49,800 |

### ワープロ

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| 富士通 | F-ROM8(新同) | ¥68,000 |
| | オアシス30AFII(新同) | ¥151,000 |
| NEC | 文豪7H | ¥133,000 |
| | 文豪5H | ¥85,300 |
| キャノン | アルファー100(新同) | ¥110,000 |
| | アルファー10(新同) | ¥105,000 |
| 東芝 | ルポ70GX(新同) | ¥69,800 |
| | ルポ90F(新同) | ¥106,000 |
| エプソン | PWP-960LXT(新同) | ¥59,800 |
| | PWP-1000G(新同) | ¥94,800 |

### その他デバイス

| メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|
| NEC | PC-VC101 | ¥94,800 |
| シャープ | CZ8BS1(新同) | ¥18,800 |
| | CZ8BV1(新同) | ¥31,000 |
| 富士通 | FM77-411 | ¥19,300 |
| | 各種データレコーダ | ¥5,000～ |

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株) 東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM-3月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和 年 月 日

| 注文No. | お支払方法 | 現金書留 | フリガナ ご住所 | 〒 | フリガナ お名前 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | TEL | | 生年月日 | |

# TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!




タケルオリジナル

リーザ新登場

## タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

| ソフト名 | ジャンル | 市販価格 | TAKERU価格 | ソフトハウス | 対応機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| COSMO聖士LEAZA | アドベンチャー・ロールプレイング | ¥5,800 | **¥4,800** | マイクロファクトリー | ⓑ |
| クリムゾン | ロールプレイング | ¥7,800 | **¥5,800** | クリスタルソフト | ⓙⓚ |
| プロデュース | シミュレーション | ¥—— | **¥4,800** | dBソフト | ⓚ |
| 新ベストナインプロ野球'87年版 | シミュレーション | ¥7,800 | **¥5,800** | アスキー | ⓓMSX II (3.5"2DD) |
| ★HAYATO(隼人) | ロールプレイング | ¥5,800 | **¥4,800** | タケルソフト | ⓑⓙⓚ 2ドライブ要 |
| ★ジェネシス | ロールプレイング | ¥5,800 | **¥4,000** | スクウェア | ⓑ |
| ★アスピックスペシャル | ロールプレイング | ¥6,800 | **¥3,200** | クリスタルソフト | ⓙⓚ XIDは除く |
| ★マデリーン | アドベンチャー | ¥7,200 | **¥3,200** | シンキングラビット | ⓐⓑⓙⓚ XIC,D外部ドライブ除 |
| タケル伝説 | アクション | ¥5,600 | **¥2,800** | PONYCA | MSX、II(8K) |

## ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

| ソフト名 | ジャンル | 市販価格 | TAKERU価格 | ソフトハウス | 対応機種 |
|---|---|---|---|---|---|
| アドレナリンコネクション | アドベンチャー | ¥7,800 | **¥6,200** | ビクター | ⓓ |
| 麻雀狂時代Special | テーブルゲーム | ¥6,800 | **¥5,400** | マイクロネット | ⓑⓒⓙⓚ |
| 谷川浩司の将棋指南II | テーブルゲーム | ¥7,800 | **¥6,000** | ポニー | ⓐⓑ |
| ガイフレーム | シミュレーション | ¥8,200 | **¥6,800** | NCS | ⓓⓔⓕ |
| ガイフレーム | シミュレーション | ¥7,800 | **¥6,500** | NCS | ⓑⓙⓚ |
| ユーフォリー | アクション・アドベンチャー | ¥6,800 | **¥5,100** | システムサコム | ⓙⓚ |
| マンハッタンレクイエム | アドベンチャー | ¥7,800 | **¥7,000** | リバーヒル | ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓘⓙⓚ |
| DIRES | アクション | ¥6,800 | **¥5,100** | ボーステック | ⓒMSX II (3.5"2DD) |
| T.N.T | アクション | ¥6,800 | **¥5,100** | ボーステック | MSX II (3.5"2DD) |
| デスフォース | ロールプレイング | ¥7,800 | **¥6,800** | リバーヒル | ⓘ |
| Edge(エッジ) | アクション・アドベンチャー | ¥9,800 | **¥5,800** | 鈴木技研 | ⓘ |
| 名監督 | シミュレーション | ¥6,800 | **¥5,100** | TDS | ⓔⓕ |
| レ・イ・ドック | アクション | ¥6,800 | **¥5,400** | T&E | MSX II ⓘ3.5"2DD |
| 地球防衛軍 | シミュレーション | ¥7,800 | **¥6,600** | アートディンク | ⓑⓚ |
| 新ベストナインプロ野球 | シミュレーション | ¥6,800 | **¥5,100** | アスキー | ⓐⓑⓖⓗ |
| 抄本 三国志 | シミュレーション | ¥8,800 | **¥7,500** | KOEI | ⓐⓑⓙⓚ |

## 新しく実用ソフトもそろいました!!

| ソフト名 | TAKERU価格 | ソフトハウス | 対応機種 |
|---|---|---|---|
| **アニメーション/グラフィックツール** | | | |
| グラフィックアート集Vol1〜3 「Z'S STAFF KID」「一太郎」「花子」用 | 各¥3,000 | ツァイト | ⓓ |
| 花子デザインデータシリーズNo.1〜4 ①マップ日本②ヒューマン③レタリング④マップ世界 | 各¥6,500 | 総合ビジネスアシスト | ⓓ |
| 花子の玉手箱1〜2 ①事例集②地図／部品集 | 各¥3,500 | 技術評論社 | ⓓ |
| 「P1」「スーパー春望」データファイルズVol1・2 | ¥3,000 | dBソフト | ⓑ |
| スーパーグラフィックエディター(CGマジック) | ¥7,000 | マイソフトウェア | ⓐⓑ |
| グラフィックス アニメーション(ROSE) | ¥9,000 | ファンシーソフト | ⓓ |
| **ワープロ／文例集** | | | |
| 日本語WP「美文」 | ¥9,800 | ジィスクソフトウェア | ⓓ |
| 日本語WP「ファミリーライター」 | ¥8,800 | テクニカルソフト | ⓓ |
| 名文WP350(個人編、ビジネス編) ※一太郎、テラIII世、ユーカラart対応 | 各¥4,000 | ヒーズ・ジャパン | ⓓ |
| 自動文書作成プログラム 「タケル君のお手紙代筆」「タケル君のビジネス代筆」 ※一太郎Ver.1〜3、松86、NIinja、Queen | 各¥6,000 | テグレット技術開発 | ⓓ |
| **実用ソフト** | | | |
| STRIKER(システム手帳用) | ¥4,800 | アツタ商会 | ⓓ |
| リフィルハーモニー(システム手帳用一太郎フォーム集) | ¥6,300 | SOFT・夢 | ⓓⓔ |
| キー入力を10倍速くする練習用プログラム | ¥6,000 | 技術評論社 | ⓓ |

注：対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77 ⓙX-1 ⓚX-1ターボ
メディアはMSX、MSX IIがROM、但し、MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング をそれぞれ示します。

### 注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

**お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851㈹**

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普：453-100-9881

compit sala (ガスビル sala 1F)
コムピット サーラ
〒440 豊橋市白河町100番地

# 注文書

| | | ソフト名 | メディア | 機種 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| フリガナ | | | | | |
| 住所 | ☎(　　)　　- | | | | |
| フリガナ | | | | | |
| 氏名 | 様 | | | | |
| 年令 / 職業 / 日付 | | 合計金額 | | | |

# ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

➡ 日本マイコン流通センター 広告1ページ目 ➡

## ゲーム機 激安販売



### 任天堂 ファミリーコンピューター

定価 ~~¥14,800~~

中古大特価 ¥6,980



### 任天堂 ディスクシステム

ディスクシステム ¥15,000
ACアダプター ¥1,500
合計定価 ~~¥16,500~~

中古大特価 ¥8,980



### SHARP ツインファミコン 新品

(AN-500)
定価 ~~¥32,800~~

現金特価 ¥28,000

ただ今お求めの方へ、お掃除探偵君プレゼント



### SEGA マスターシステム 新品

定価 ~~¥16,800~~

現金特価 ¥12,800



### SONY HB-F1XD 新品 MSX2

定価 ~~¥54,800~~

現金特価 ¥47,800

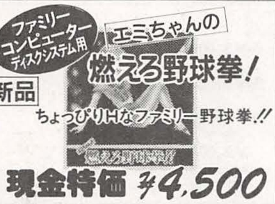
| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥4,658 | ¥4,400 |



### SONY HB-F1II 新品 MSX2

定価 ~~¥29,800~~

現金特価 ¥26,800

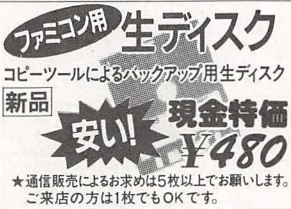


### エミちゃんの燃えろ野球拳！ 新品

ファミリーコンピューター ディスクシステム用

ちょっぴりHなファミリー野球拳!!

現金特価 ¥4,500



### ファミコン用 生ディスク 新品

コピーツールによるバックアップ用生ディスク

安い！ 現金特価 ¥480

★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。ご来店の方は1枚でもOKです。



### PC-8801用サウンドUPセット

あなたの88シリーズを FA/MAに機能UP!!

NEC サウンドボードII ¥39,800
SONY ステレオスピーカーアンプ ¥33,000
合計定価 ~~¥72,800~~

特価 ¥49,000

★サウンドボードIIはPC-88VA-12、PC-8801-23、PC-8801-24のどれでも上記の価格です。
お申し込みの際に機種を指定して下さい。
● PC-88VA-12(PC-88VA用) ● PC-8801-24(FH/MH用)
● PC-8801-23(上記以外の88シリーズ)

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥8,940 | ¥8,600 |
| 10回 | ¥5,710 | ¥5,300 |
| 18回 | ¥3,160 | ¥3,100 |

## ゲームソフトも激安販売！(新品)

### PC8801シリーズ用

| ソフト名 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| 王子ビンビン物語 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ふぇありぃてぃる | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ヴァルツェル | ¥ 8,800 | ¥ 7,920 |
| 天使たちの午後II美奈子 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| アルギースの翼 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| アドレナリンコネクション | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ルクソール | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ヴリトラの炎 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 億万長者 | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 太平洋の嵐(VA専用) | ¥12,800 | ¥11,520 |
| 水龍士 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 将棋指南II | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 九玉伝 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| クレムゾン | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ARTofWAR88 | ¥ 8,800 | ¥ 7,920 |
| D'(ディーダッシュ) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| Hello！麻衣子 | ¥ 4,800 | ¥ 4,320 |
| LOVE CHASER | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| Mrプロ野球 | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| YAKSA(ヤシャ) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| Ys(イース) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| アグミの石 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| インスタントミュージック | ¥14,000 | ¥12,600 |
| ウイングマンスペシャル(SR以降) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ウォーニング | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| ウルティマIV | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| かわいそう物語(VA専用) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ガイフレーム | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ザ・病院 | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| シャテー(ノブェルウェアシリーズ) | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| ジハード | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| スカイ フォックス | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ストーム | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| セイレーン | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ゼリアード | ¥ 7,500 | ¥ 6,750 |
| ソーサリアン(ドラゴンスレーヤーV) | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| テスタメント | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| クリムゾン | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ドーム(ノブェルウェアシリーズ) | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| ハイドライド3 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ハウ・メニ・ロボット | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| プロ野球FANテレネットスタジアム | ¥ 8,800 | ¥ 7,920 |
| マイト&マジック | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| マンハッタンレクイエム | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| リトルコンピュータ・ピープル(SR以降) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| ワールドゴルフII(SR以降) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 学園物語 | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 殺しのドレス(SR以降) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 殺意の接吻 | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| 三国志(SR版) | ¥14,800 | ¥13,320 |
| 自称！強豪雀士編 | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 女性心理学入門 | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| 上海 | ¥ 6,500 | ¥ 5,850 |
| 神羅万象(VA専用) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 第4のユニット(SR以降) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 天女伝説 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 電脳水こ伝 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 抜忍伝説 | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 反生命戦機アンドロギュヌス | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 麻雀狂時代スペシャル | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 陽あたり良好(SR以降) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |

### PC9801シリーズ用

| ソフト名 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| Hello！麻衣子 | ¥ 4,800 | ¥ 4,320 |
| LOVE CHASER | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| Ys(イース) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ウルティマIV(3.5インチ) | ¥11,800 | ¥10,620 |
| ウルティマIV(5インチ) | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| エグゼクティブへの道 | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| ザ・バーズテイル | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ティル・ナ・ノーグ | ¥ 9,500 | ¥ 8,550 |
| ディーヴァ | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ハウ・メニ・ロボット | ¥ 9,500 | ¥ 8,550 |
| プロ野球FANテレネットスタジアム | ¥ 8,800 | ¥ 7,920 |
| マイト&マジック | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| リトルコンピュータ・ピープル | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| ワールドゴルフII | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ワンオンワン | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 殺しのドレス | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| KISS OF MURDER(殺意の接吻) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| 獣神ローガス | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 大戦略II | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 大戦略IIエディターセット | ¥ 6,000 | ¥ 5,400 |
| 第4のユニット | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 天女伝説 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 電脳水こ伝 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 抜忍伝説 | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 魔神宮 | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 麻雀悟空 | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 麻雀大会 | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |

### MSX. MSX2用

| ソフト名 | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| リトルプリンセス(MSX2 DISK) | ¥ 4,800 | ¥ 4,320 |
| LOVE CHASER | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| Hello！麻衣子(MSX2 DISK) | ¥ 5,300 | ¥ 4,770 |
| 沙羅曼蛇(MSX.MSX2 ROM) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| Ys(イース)(MSX2 DISK) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ジーザス(MSX2 DISK) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ハイドライド3(MSX.MSX2 ROM) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| ザナドゥ(MSX.MSX2 ROM) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| グラディウス2(MSX. MSX2 ROM) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2ROM) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 太陽の神殿(MSX2 ROM) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 虚空の牙城(MSX2 ROM) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 復讐の炎(MSX2 ROM) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 信長の野望(全国版)(MSX.MSX2 ROM) | ¥ 9,800 | ¥ 8,820 |
| 信長の野望(全国版)(MSX2 DISK) | ¥ 8,800 | ¥ 7,920 |
| シャロム〜魔城伝説・完結編(MSX.MSX2 ROM) | ¥ 5,980 | ¥ 5,382 |
| ウルティマIV(MSX2 DISK) | ¥11,800 | ¥10,620 |
| ドラゴンバスター(MSX2 ROM) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| ミケランジェロII(MSX2 ROM) | ¥18,000 | ¥16,200 |
| デーブダンジョン(MSX1. MSX2 ROM) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| THEプロ野球激突ペナントレース(MSX2ROM) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| F1スピリット(MSX1. MSX2 ROM) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| ハードボール(MSX2 ROM) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| バブルボブル(MSX2 ROM) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| 刑事・大打撃(社長令嬢誘拐殺人事件)(MSX2DISK) | ¥ 5,800 | ¥ 5,220 |
| 学園物語(MSX. MSX2 ROM) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 大戦略(マップエディター付)(MSX2 DISK) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |
| 三国志(MSX2 DISK) | ¥12,800 | ¥11,520 |
| 三国志(MSX2 ROM) | ¥14,800 | ¥13,320 |
| 麻雀悟空(MSX2 ROM) | ¥ 6,800 | ¥ 6,120 |
| 三国志(MSX ROM) | ¥12,800 | ¥11,520 |
| 大戦略(MSX2 ROM) | ¥ 7,800 | ¥ 7,020 |

※ソフトの送料は1回のご注文につき、何本でも¥600です。

## ソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう！

上に書いてある以外のソフトを買いたい人は切手240円分を入れて、「日本マイコン流通センターベーマガリスト係」へ送って下さい。

● 中古ソフトの値段表 ● 新作ソフトの値段表 ● ソフト購入申込書がもらえます。下の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。

(ソフトの値段表はPC-98、88、ファミコンMSX、MSX2のみです)

## PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います！

● ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。 ● 買取価格は人気・発売時期によって変わります。

★まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便で送って下さい。到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問い合せはできません。

## ●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455(ヨシコ)

● 申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 (株)日本マイコン流通センターB・M・G係




### お申し込み方法

**買いたい人** 今すぐお電話でお申し込み下さい。お申し込みの際、ご住所・お名前・電話番号をお伝え下さい。当社の受付番号を申し上げます。その受付番号を申込書にご記入の上、現金書留に現金と申込書を入れてお近くの郵便局よりご送金下さい。入金確認後、早急に商品をお届け致します。

**売りたい人** 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便か郵便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

**お近くの人** 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

**小資本開業！加盟店募集！**
詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

〈申込書〉※□に○印をつけて下さい。　昭和　年　月　日

| □売りたい | ↓売りたい品物 |
|---|---|
| 1 | 5 |
| 2 | 6 |
| 3 | 7 |
| 4 | 8 |

| □買いたい | ↓買いたい品物 |
|---|---|
| 1 | 3 |
| 2 | 4 |

□ソフトの値段表が欲しい。
(240円分の切手が必要です)

| フリガナ | 生年月日 |
|---|---|
| 氏名 | 昭和　(　才)　年　月　日 |
| 住所(〒　) | |
| TEL | |
| 保護者氏名 | |

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

# 買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

## パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

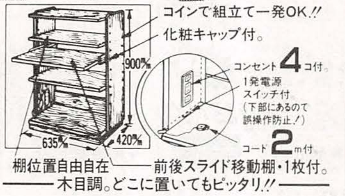
これ1台で3タイプの組立ができます。




5,000台突破 記念特価 ¥18,800 定価¥29,800

**全機種対応 PF-6の特徴**

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付(コンセント4連)●高級木目調(ワインローズウッド)●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)●収納棚595mm




## 今月のお勧め商品

### 防塵キーボードカバー

- EKBS-98V(98VX・VM用)
- FA-04(98U・UV用)
- EKBS-88H(88FH・MH・VA用)

**全品 現金特価¥2,600**

カバーの上からキーが打てます。

### LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル LC-DA1

定価 ¥5,600

アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る。

**現金特価¥5,000**

### MK MOUSE II ブラックマウス

定価¥7,800

**現金特価 ¥5,500**

- PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
- ブラックタイプ超人気品

### PC-Line 98用バスマウス

定価 ¥9,800

**現金特価¥5,500**

- PC-9801VM、VX、UVシリーズ用ソフト完全対応(PC-9872Lコンパチ)

### SONY TQ-50 ステレオ スピーカーアンプ

定価¥33,000 新品

**現金特価 ¥15,000**

ゲーム機の音をよりリアルに!!

音声出力端子のついているゲーム機ならば接続OK!
又、ウォークマンの再生にも!!

### KANSAI テレプラス KSW-TM3

(ビジネスホンからモデムに接続できる)
(電話回線切替器としても使えます。) 定価¥9,800

**現金特価 ¥8,800**

モデム1台←→電話回線3線

## 高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

今がチャンス! PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット(別売)を無料サービス中!




PC-7: 定価¥34,800 650(幅)×835(高さ)/650(高さ)×600(奥行)

PC-7MKII: 定価¥39,800 650(幅)×835(高さ)×600(奥行) 1,255~1,355(高さ) 650(高さ)

PC-8MKII: 定価¥48,500 900(幅)×840(高さ)×700(奥行) 1,215~1,315(高さ) 650(高さ)

PC-9MKII: 定価¥56,500 1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行) 1,215~1,315(高さ) 650(高さ)

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

## オプションボード・周辺機器

### アクセル FM-1



(PC-98用FM音源ボード)
(PC-9801-26とコンパチ)

**大特価 ¥15,800**

| 新品モデム | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|
| オムロン MD-2400H | 98,000 | 79,800 |
| オムロン MD-2400A | 59,800 | 48,000 |
| オムロン MD-1200A | 34,800 | 27,800 |
| オムロン MD-1200C | 29,800 | 23,800 |
| オムロン MD-1200E | 24,800 | 21,000 |
| TAXAN KM-1200H | 29,800 | 19,800 |

| 新品周辺機器 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|
| NECPC-9801-26K(サウンドボード) | 25,000 | 21,000 |
| NECPC-9801-25(スーパーインポーズ) | 58,000 | 49,000 |
| NECPC-9801-29N(GB-IBボード) | 48,000 | 39,800 |
| ABM V30スーパーチャージャー(8087-1付) | 79,800 | 64,000 |
| ABM V30スーパーチャージャー(ボードのみ) | 39,800 | 32,000 |
| NECPC-9801-33(データプロセッサー) | 82,000 | 69,000 |
| NECPC-9801-37(FAXボード) | 125,000 | 99,800 |
| マルチファックス MF-01(FAXボード) | 94,500 | 74,000 |
| N/B 98用バスマウス | 9,800 | 5,500 |
| N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ) | 7,800 | 5,500 |
| エプソン GT-3000Vカラースキャナー | 178,000 | 139,000 |
| エプソン GT-100ハンディスキャナー | 54,800 | 45,000 |
| HAL研究所 ハンディスキャナー98 | 29,800 | 23,800 |
| HAL研究所 ワイドスキャナー98 | 34,800 | 27,800 |
| HAL研究所 ハンディプリンター98 | 29,800 | 23,800 |
| オムロン HS10Rハンディスキャナー | 49,800 | 39,800 |
| オムロン BU500(無停電電源) | 178,000 | 139,000 |
| オムロン PN64S(64KB)プリンターバッファー | 29,800 | 24,000 |
| オムロン PN128S(128KB)プリンターバッファー | 34,800 | 28,000 |
| オムロン PN256S(256KB)プリンターバッファー | 39,800 | 32,000 |
| オムロン PN512S(512KB)プリンターバッファー | 49,800 | 39,800 |
| NEC PC-88VA-11(ビデオボード) | 39,800 | 33,830 |
| NEC PC-88VA-12(サウンドボードII) | 39,800 | 34,000 |
| NEC PC-8801-23(サウンドボードII) | 39,800 | 34,000 |
| NEC PC-8801-24(サウンドボードII) | 39,800 | 34,000 |
| NEC PC-8801-17(ビデオアートボード) | 49,800 | 39,800 |
| ローランド MPU-PC98(MIDI I/F) | 49,800 | 39,800 |
| シャープ CZ-8BR1(立体セット) | 29,800 | 25,330 |
| シャープ CZ-8BV2(カラーイメージ2) | 39,800 | 33,830 |
| シャープ CZ-8BS1(FM音源ボード) | 23,800 | 19,800 |
| シャープ AN-58C(RFアダプター) | 2,980 | 2,800 |
| シャープ CZ-6VT1(カラーイメージユニット) | 69,800 | 58,000 |

### PC-98用増設RAM

- 1M(メガ)RAM(RAM DISKソフト付) ……… 特価 ¥23,000
- 1.5M(メガ)RAM(RAM DISKソフト付) ……… 特価 ¥32,000
- 2M(メガ)RAM(RAM DISKソフト付) ……… 特価 ¥39,000
- 512K(キロ)RAM ……… 特価 ¥16,800
- 256K(キロ)RAM ……… 特価 ¥11,900

### ディスケット(10枚入1箱)

ノーブランド
- 5インチ2D……特価 ¥490
- 5インチ2HD……特価 ¥990
- 3.5インチ2DD……特価 ¥2,400
- 3.5インチ2HD……特価 ¥6,500

花王(KAO)
- 5インチ2HD……特価 ¥1,180

### ディスケットケース

- 5インチ・100枚収納・カギ付 定価¥5,000……特価 ¥1,580

※増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも、送料は1回のご注文につき一律¥600です。

当社オリジナル・アイデアデスク 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

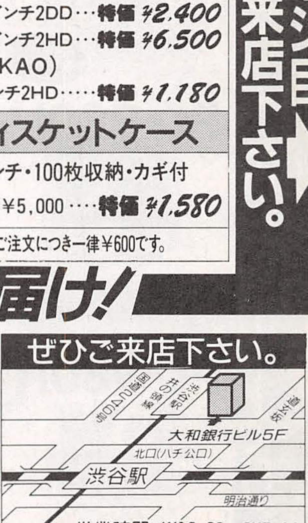
## 全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。




営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

# 新製品も安い!これなら買える!

NEC新製品セール—分割払い月々3,000円より

▶日本マイコン流通センター 広告3ページ目▶

※只今NEC製品（当社指定のセットに限る）をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント!

## PC-8801FA

新登場



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

●PC-8801シリーズのソフトを継承
●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装
●FM16音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

**注文番号 B-C01 FA純正セット**

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（モニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥286,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥16,520 | ¥16,500 |
| 24回 | ¥12,380 | ¥10,800 |
| 36回 | ¥10,250 | ¥7,600 |
| 60回 | ¥9,980 | ¥5,000 |

**注文番号 B-C02 FA格安セット**

PC-8801FA（本体）
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥247,800~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥16,898 | ¥15,800 |
| 18回 | ¥12,252 | ¥10,800 |
| 30回 | ¥8,637 | ¥6,900 |
| 60回 | ¥6,984 | ¥3,900 |

**注文番号 B-C03 FA入門セット**

PC-8801FA（本体）
RFアダプター
合計定価 ~~¥181,800~~
★ご家庭のTVにつなげます。

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥9,772 | ¥8,800 |
| 24回 | ¥8,564 | ¥6,800 |
| 36回 | ¥6,750 | ¥4,800 |
| 60回 | ¥4,124 | ¥3,200 |

**注文番号 B-C04 FA純正高級ワープロセット**

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（モニター）
PC-8801-17（ビデオアートボード）
TR-24CL（PC）（熱転写カラー漢字プリンター）
スーパー春望クリエイティブII（ワープロソフト）
5"2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥458,400~~

大特価 ¥325,400

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥25,648 | ¥24,200 |
| 18回 | ¥19,272 | ¥15,900 |
| 36回 | ¥14,750 | ¥11,200 |
| 60回 | ¥12,452 | ¥7,400 |

**注文番号 B-C05 FAワープロ入門セット**

PC-8801FA（本体）
4050文字カラーモニター
TR-24CL（PC）（熱転写カラー漢字プリンター）
スーパー春望クリエイティブII（ワープロソフト）
5"2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥370,400~~

大特価 ¥237,200

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥17,864 | ¥17,700 |
| 20回 | ¥14,852 | ¥13,700 |
| 36回 | ¥9,500 | ¥8,200 |
| 60回 | ¥8,736 | ¥5,400 |

**注文番号 B-C06 FAワープロ通信セット**

PC-8801FA（本体）
4050文字カラーモニター
TR-24CL（PC）（熱転写カラー漢字プリンター）
KM-1200H（1200ボーモデム）
スーパー春望クリエイティブII
5"2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥400,200~~

大特価 ¥257,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥17,580 | ¥16,200 |
| 24回 | ¥13,460 | ¥12,600 |
| 36回 | ¥9,750 | ¥8,900 |
| 60回 | ¥6,560 | ¥5,900 |

## PC-88VA



PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

**注文番号 B-C07 VA純正高級セット**

PC-88VA（本体）
PC-KD862（4050文字高解像度カラーモニター）
PC-VA11（ビデオボード）
合計定価 ~~¥437,600~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥28,350 | ¥28,200 |
| 18回 | ¥19,600 | ¥19,300 |
| 30回 | ¥13,875 | ¥12,300 |
| 60回 | ¥7,900 | ¥7,000 |

**注文番号 B-C08 VA格安セット**

PC-88VA（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥377,800~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 10回 | ¥26,672 | ¥26,200 |
| 18回 | ¥16,112 | ¥15,200 |
| 36回 | ¥10,500 | ¥8,300 |
| 60回 | ¥7,804 | ¥5,500 |

**注文番号 B-C09 VAワープロセット**

PC-88VA（本体）
4050文字カラーモニター
TR-24CL（PC）（熱転写カラー漢字プリンター）
ユーカラVA（ワープロソフト）
5"2HDディスケット1箱（10枚）
合計定価 ~~¥501,600~~

大特価 ¥307,590

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥29,025 | ¥28,400 |
| 20回 | ¥18,604 | ¥17,800 |
| 36回 | ¥13,488 | ¥10,600 |
| 60回 | ¥11,474 | ¥7,000 |

## PC-8801MA

新登場



●PC-8801シリーズの、ソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載 ●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

**注文番号 B-C10 MA純正セット**

PC-8801MA（本体）
PC-KD863S（モニター）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥316,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥15,820 | ¥15,700 |
| 24回 | ¥14,340 | ¥12,100 |
| 36回 | ¥9,000 | ¥8,600 |
| 60回 | ¥5,940 | ¥5,700 |

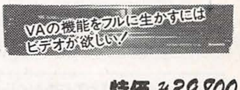
**注文番号 B-C11 MA・格安セット**

PC-8801MA（本体）
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥277,800~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥19,378 | ¥18,400 |
| 18回 | ¥13,572 | ¥12,600 |
| 30回 | ¥10,757 | ¥8,000 |
| 60回 | ¥10,224 | ¥4,500 |

**注文番号 B-C12 Shintom VCR-4500**



VAの機能をフルに生かすにはビデオが欲しい!

特価 ¥39,800

●ワイヤレスリモコン付 ●HQ方式で高画質、鮮明 ●ワンタッチレコーディング ●2週間6番組予約 ●ピクチャーサーチ ●一時停止（スチル）機能

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥7,188 | ¥7,000 |
| 10回 | ¥4,682 | ¥4,300 |
| 12回 | ¥4,578 | ¥3,600 |

## PC-9801VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承 ●80286（10MHz対応CPU）を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

**注文番号 B-C13 VX21・純正高級セット**

PC-9801VX21（本体）
PC-KD853（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥551,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥25,760 | ¥25,200 |
| 24回 | ¥19,680 | ¥19,600 |
| 36回 | ¥13,000 | ¥11,700 |
| 60回 | ¥12,140 | ¥7,700 |

**注文番号 B-C14 VX21・純正セット**

PC-9801VX21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥522,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥23,520 | ¥23,200 |
| 24回 | ¥17,380 | ¥15,200 |
| 36回 | ¥14,250 | ¥10,700 |
| 60回 | ¥10,280 | ¥7,100 |

**注文番号 B-C15 VX21・格安セット**

PC-9801VX21（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥512,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥22,736 | ¥22,200 |
| 24回 | ¥15,604 | ¥14,600 |
| 36回 | ¥11,750 | ¥10,300 |
| 60回 | ¥9,764 | ¥6,800 |

## PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

**注文番号 B-C16 VM21・純正高級セット**

PC-9801VM21（本体）
PC-KD853（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥508,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥26,040 | ¥24,700 |
| 24回 | ¥20,320 | ¥19,200 |
| 36回 | ¥12,500 | ¥11,500 |
| 60回 | ¥9,760 | ¥7,600 |

**注文番号 B-C17 VM21・純正セット**

PC-9801VM21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥479,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥23,800 | ¥22,700 |
| 24回 | ¥17,200 | ¥14,900 |
| 36回 | ¥13,750 | ¥10,500 |
| 60回 | ¥7,900 | ¥7,000 |

**注文番号 B-C18 VM21・格安セット**

PC-9801VM21（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥473,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥23,016 | ¥21,700 |
| 24回 | ¥15,424 | ¥14,300 |
| 36回 | ¥11,250 | ¥10,100 |
| 60回 | ¥7,381 | ¥6,700 |

## PC-9801UX21

新登場



●U2・UV2のソフトの継承
●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載
●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。（FMサウンド ボード 内蔵）
●80286（10MHz対応CPU）搭載。より高速処理が可能になりました。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

**注文番号 B-C19 UX21純正高級セット**

PC-9801UX21（本体）
PC-KD853（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥466,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥26,040 | ¥24,700 |
| 24回 | ¥20,320 | ¥19,200 |
| 36回 | ¥12,500 | ¥11,500 |
| 60回 | ¥9,760 | ¥7,600 |

**注文番号 B-C20 UX21純正セット**

PC-9801UX21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥23,800 | ¥22,700 |
| 24回 | ¥17,200 | ¥14,900 |
| 36回 | ¥13,750 | ¥10,500 |
| 60回 | ¥7,900 | ¥7,000 |

**注文番号 B-C21 UX21格安セット**

PC-9801UX21（本体）
4050文字カラーモニター
合計定価 ~~¥427,800~~

大特価 お電話にて!

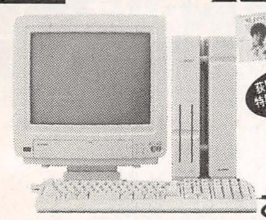
| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥23,016 | ¥21,700 |
| 24回 | ¥15,424 | ¥14,300 |
| 36回 | ¥11,250 | ¥10,100 |
| 60回 | ¥7,384 | ¥6,700 |

# 買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!
日本マイコン流通センター 広告4ページ目

## 注文番号 B-C22 SHARP X68000セット



CZ-600CE(本　体) ¥369,000
CZ-600DE(モニター) ¥129,800
合計定価 ¥~~498,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 18回 | ¥23,132 | ¥22,700 |
| 24回 | ¥18,584 | ¥17,600 |
| 36回 | ¥14,500 | ¥12,400 |
| 60回 | ¥11,344 | ¥ 8,200 |

## 注文番号 B-C23 SHARP X1 turbo Z II セット



CZ-881CB(本体) ¥179,000
CZ-880DE(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥~~288,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥17,080 | ¥16,700 |
| 24回 | ¥11,320 | ¥11,000 |
| 36回 | ¥10,500 | ¥ 7,700 |
| 60回 | ¥ 8,220 | ¥ 5,100 |

## 注文番号 B-C24 SHARP X1 twinセット



CZ-830CB(本体) ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ¥~~197,300~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥11,480 | ¥11,100 |
| 24回 | ¥ 7,920 | ¥ 7,300 |
| 36回 | ¥ 7,750 | ¥ 5,100 |
| 60回 | ¥ 5,020 | ¥ 3,400 |

## 注文番号 B-C25 SHARP X1 G/30セット



CZ-822CB(本　体) ¥118,000
CZ-820DB(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ¥~~197,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥129,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥12,290 | ¥11,900 |
| 20回 | ¥ 9,040 | ¥ 7,400 |
| 36回 | ¥ 7,250 | ¥ 4,400 |
| 48回 | ¥ 4,490 | ¥ 3,500 |

## EPSON PC-286V



98VXコンパチ

### 注文番号 B-C26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本　体) ¥298,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ¥~~377,800~~

大特価 ¥261,800

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥24,398 | ¥24,200 |
| 20回 | ¥16,788 | ¥15,100 |
| 36回 | ¥12,250 | ¥ 9,000 |
| 60回 | ¥ 7,284 | ¥ 6,000 |

### 注文番号 B-C27 PC-286V〔STD〕

PC-286V〔STD〕(本体) 定価 ¥~~298,000~~

大特価 お電話にて!

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥20,890 | ¥20,200 |
| 24回 | ¥12,320 | ¥10,700 |
| 36回 | ¥ 7,750 | ¥ 7,600 |
| 60回 | ¥ 7,220 | ¥ 5,000 |

## 注文番号 B-C28 SHARP X1 turbo Z セット



CZ-880CB(本　体) ¥218,000
CZ-880DB(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥~~327,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥194,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥15,680 | ¥14,400 |
| 20回 | ¥12,240 | ¥11,200 |
| 36回 | ¥ 8,000 | ¥ 6,700 |
| 60回 | ¥ 8,120 | ¥ 4,400 |

## 注文番号 B-C29 SHARP mz-2861セット



MZ-2861(本体) ¥328,000
MZ-1D26(モニター) ¥ 89,800
チャートUP(表計算、グラフソフト) ¥ 55,000
合計定価 ¥~~472,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

限定 大特価商品

1台限り(新古品)

大特価 ¥249,600

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥19,152 | ¥18,600 |
| 24回 | ¥13,928 | ¥12,200 |
| 36回 | ¥11,000 | ¥ 8,600 |
| 60回 | ¥ 8,148 | ¥ 5,700 |

## 注文番号 B-C30 NEC PC-9801 U2セット



限定5セット 大特価商品

PC-9801U2(本体) ¥298,000
4050文字カラーモニター ¥ 79,800
合計定価 ¥~~377,800~~

大特価 ¥132,600

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥12,986 | ¥12,200 |
| 20回 | ¥ 9,416 | ¥ 7,600 |
| 30回 | ¥ 7,409 | ¥ 5,300 |
| 60回 | ¥ 5,988 | ¥ 3,000 |

PC-9801U2の特徴
●JIS第1、2水準ROM内蔵 ●マウスI/F内蔵 ●3.5インチ2DDディスク2基搭載

## SONY HIT BIT PRO AV



### 注文番号 B-C31 ソニーホームコンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ¥~~148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 12回 | ¥11,040 | ¥10,500 |
| 20回 | ¥ 6,840 | ¥ 6,600 |
| 36回 | ¥ 6,000 | ¥ 3,900 |

### 注文番号 B-C32 AVクリエーター HBI-F900

定価 ¥~~64,800~~

●文字のスクロールやワイプが可能 ●モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥9,408 | ¥9,100 |
| 12回 | ¥5,798 | ¥4,700 |
| 20回 | ¥3,088 | ¥3,000 |

## 注文番号 B-C33 APPLE Macintoshセット



限定1台

DTPの王者!

Macintosh Plus ¥398,000
3.5インチディスクドライブ ¥ 76,000
イメージライターIIJ ¥113,000
合計定価 ¥~~587,000~~

大特価 ¥422,640

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 15回 | ¥32,357 | ¥31,500 |
| 24回 | ¥22,615 | ¥20,700 |
| 36回 | ¥17,300 | ¥14,600 |
| 60回 | ¥10,943 | ¥ 9,700 |

## 注文番号 B-C34 Panasonic FS-A1mkII MSX2



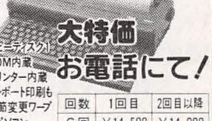
定価 ¥~~29,800~~

連射式パワーパッド付

現金特価 ¥26,800

## 注文番号 B-C35 SANYO WAVY77 MSX2 PHC-77

定価 ¥~~138,000~~



大特価 お電話にて!

●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵 ●漢字ROM内蔵
●24×24ドットプリンター内蔵
●ハガキ印刷やレポート印刷も思いのまま!!複文節変更ワープロ搭載のワープロパソコン
●もちろんMSX2ならではの人気ゲームも楽しめます(DISK、ROM共) ●家庭用TVにそのままつなげます。

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 6回 | ¥14,588 | ¥14,000 |
| 10回 | ¥ 9,582 | ¥ 8,600 |
| 15回 | ¥ 6,776 | ¥ 5,900 |
| 30回 | ¥ 4,157 | ¥ 3,200 |

# 全国どこでもお電話一本で即、お届け!


東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。




営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕


※詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

# ビジネスもサポートします

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。

日本マイコン流通センター 広告5ページ目

## PCを生かすGoodなビジネスソフトを激安販売!! アフターも万全です

### ワープロ系ソフト（当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております）

| 順位 | 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 機種 | 特徴 | 定価(円) | 特価(円) | クレジット例(6回) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | B-C101 | ジャストシステム | 一太郎 Ver.3 | PC-98シリーズ | 言わずと知れた一太郎、15000語一括変換が売物です | 58,000 | 43,500 | 月々 7,600 |
| 2位 | B-C102 | 日本マイコン販売 | テラIII世 | PC-98シリーズ | 機能充実、夢の人口知能型ワープロ、価格が魅力です | 32,000 | 27,200 | ―― |
| 3位 | B-C103 | ダイナウェア | デスクUP | PC-98シリーズ | デスクトップパブリッシングの王者、画像取込も自由自在 | 88,000 | 74,800 | 月々13,200 |
| 4位 | B-C104 | サムシンググッド | Shogun(将軍)2 | PC-98シリーズ | データベース機能を備えた本格的88版ワープロソフト | 34,800 | 29,580 | ―― |
| 5位 | B-C105 | dBソフト | スーパー春望クリエイティブII | PC-88シリーズ | 88用本格的ワープロ、変換効率では98にも負けません | 34,800 | 27,800 | ―― |
| 6位 | B-C106 | dBソフト | P.1 | PC-88シリーズ | グラフィックツール機能を内蔵、88用パーソナルパブリッシングワープロ | 40,000 | 32,000 | 月々 5,600 |
| 7位 | B-C107 | モーリン | 印刷工房テキストファイル | PC-98シリーズ | MS-DOSソフト用ユーティリティ、影文字や斜体、網掛けも自由自在 | 18,000 | 16,000 | ―― |
| 8位 | B-C108 | ソフト・夢 | リフィルハーモニー(リフィル手帳付) | PC-98シリーズ | 一太郎/花子用リフィルデータライブラリー、独自のリフィルファイルが作れます | 9,800 | 8,900 | ―― |
| 9位 | B-C109 | リードレックス | PRESBOX | PC-98シリーズ | DTP(デスクトップパブリッシング)の覇者、チラシ作りも思いのまま | 68,000 | 57,800 | 月々10,200 |
| 10位 | B-C110 | アツタ商会 | ストライカー(リフィル手帳付) | PC-98シリーズ | リフィルファイルが思いのまま、アドレス帳等の作成に威力発揮 | 12,800 | 11,500 | ―― |

### データプロセッサー系ソフト（当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております）

| 順位 | 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 機種 | 特徴 | 定価(円) | 特価(円) | クレジット例(6回) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | B-C201 | ロータス | 1-2-3 R2.1J | PC-98シリーズ | 表計算を土台にデータベース、グラフ機能をもつ最強のビジネスソフト | 98,000 | 77,000 | 月々13,600 |
| 2位 | B-C202 | ダイナウェア | チャートUP | PC-98シリーズ | 編集機能を持った表計算、グラフ作成ソフト、入力、編集はカンタン!! | 55,000 | 44,000 | 月々 7,700 |
| 3位 | B-C203 | 管理工学研究所 | 桐 | PC-98シリーズ | 事務処理全般こなすデータベースソフト、大量データも簡単に整理 | 98,000 | 78,400 | 月々13,800 |
| 4位 | B-C204 | 東海クリエイト | VP-Planner | PC-98シリーズ | 表計算/グラフ/データベースソフトを1本に集約、ビジネスマンの片腕に!! | 32,000 | 27,000 | ―― |
| 5位 | B-C205 | 日本アシュトンテイト | dBASEIII PLUS V1.0J | PC-98シリーズ | リレーショナルデータベースのロングベストセラー、豊富なユーティリティでビジネス思いのまま | 268,000 | 214,000 | 月々37,800 |
| 6位 | B-C206 | ダットジャパン | HAYABUSA(隼) | PC-98シリーズ | 超高速検索、大量データも一瞬にして検索、時間との勝負に勝つ!! | 39,800 | 33,800 | 月々 5,900 |
| 7位 | B-C207 | マイクロソフト | マルチプラン Ver.3.1 | PC-98シリーズ | 集計業務やデータ処理をはじめての方でも簡単に扱えます | 68,000 | 54,400 | 月々 9,600 |
| 8位 | B-C208 | リードレックス | DATA BOX | PC-98シリーズ | カラー画像入力可能なカード型データベース、文字データから画像データへ! | 98,000 | 78,400 | 月々13,800 |
| 9位 | B-C209 | リードレックス | DATA BOX88 | PC-88シリーズ | 88版カード型データベースのベストセラー、88もビジネスに活用できます | 40,000 | 34,000 | 月々 6,000 |
| 10位 | B-C210 | パーソナルメディア | Let's アイリス | PC-98シリーズ | 古くから定評のアイリスシリーズ最新データベースソフト、アイリスのデータも活用OK! | 38,000 | 34,000 | 月々 6,000 |

### 事務処理系ソフト（当社販売実績のベストセラー順に掲載いたしております）

| 順位 | 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 機種 | 特徴 | 定価(円) | 特価(円) | クレジット例(6回) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | B-C301 | オービックビジネスコンサルタント | TOP 財務会計エキスパート | PC-98シリーズ | リアルイメージ入力出効率UP、入力さえ終われば元帳や分析は思いのまま | 200,000 | 150,000 | 月々26,500 |
| 2位 | B-C302 | オービックビジネスコンサルタント | TOP 給与計算エキスパート | PC-98シリーズ | 今まで手間だった給与計算、年末調整もラクラク処理、時間の節約にも! | 200,000 | 150,000 | 月々26,500 |
| 3位 | B-C303 | ミルキーウェイ | 二代目 大番頭 | PC-98シリーズ | 使いやすさに徹した日本語財務会計ソフト、他社ソフトとのデータ互換も可能 | 200,000 | 145,000 | 月々25,600 |
| 4位 | B-C304 | オービックビジネスコンサルタント | TOP 販売管理エキスパートA | PC-98シリーズ | 発売と同時にベストセラー、使いやすさ機能とも最高級の販売管理ソフトです | 120,000 | 90,000 | 月々15,900 |

### 日本マイコン流通センターのお薦めビジネスソフト

| 注文番号 | メーカー名 | ソフト名 | 特徴 | 定価(円) | 特価(円) | クレジット例(6回) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B-C401 | 理想化学 | リソデスク | デスクトップパブリッシングソフトの最新強力作。ナントあのデスクUPにイラスト画集をプラス。画像入力装置をお持ちでない方もデスクUPの魅力を味わえます。(リソデスクはイラスト画集がついた以外はダイナウェアのデスクUPと同製品です。) | 98,000 | 69,800 | 月々12,300 |
| B-C402 | ソフィックス | CLIP毛筆 | カード型データベースソフトに毛筆書体ソフトをプラス。データベース機能はもちろん強力で使いやすく住所データなどを毛筆印刷できます。 | 32,000 | 25,800 | ―― |
| B-C403 | ソフィックス | CLIP顧客台帳 | 通常、顧客管理ソフトは台帳フォーマットを作るのに時間がかかり、入力までに手間が多数ありました。その不便さを解消し、更に機能も充実。使ってみて下さい。すばらしさはすぐわかります。 | 19,000 | 16,800 | ―― |

## 詳しいお申し込み方法（当社広告の1ページ目〜8ページ目まですべてに適応）

★**まずはお電話をおかけ下さい。** 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告の価格よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

**現金支払いの場合**

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話で会員登録下さった受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

● **現金書留の送り先** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

● **お振込先** 〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟113110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

**クレジット支払いの場合**

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

**その他の申し込み方法**

①広告にすでに価格が表示されている商品は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届けします。

②FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

③下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

# 選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

←日本マイコン流通センター 広告7P目←

# 中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! 通信販売OK!

| メーカー | 品名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|
| **パソコン本体** | | | |
| NEC | N5200シリーズ | —— | 168,000～ |
| | PC-100モデル30 | 558,000 | 58,000 |
| | PC-9801XL2(新古品) | 575,000 | 345,000 |
| | PC-9801VX21 | 433,000 | 238,000 |
| | PC-9801VX2 | 433,000 | 228,000 |
| | PC-9801VM21 | 390,000 | 219,000 |
| | PC-9801VM2 | 416,000 | 198,000 |
| | PC-9801M2 | 415,000 | 158,000 |
| | PC-9801VF2 | 348,000 | 128,000 |
| | PC-9801F2 | 398,000 | 109,000 |
| | PC-9801UV21 | 318,000 | 168,000 |
| | PC-9801UV2 | 318,000 | 148,000 |
| | PC-9801U2 | 298,000 | 89,000 |
| | PC-9801E | 218,000 | 59,800 |
| | PC-9801 | 298,000 | 48,000 |
| | PC-88VA | 298,000 | 175,000 |
| | PC-8801MH | 208,000 | 108,000 |
| | PC-8801mkIIMR | 238,000 | 84,000 |
| | PC-8801FH30 | 168,000 | 89,800 |
| | PC-8801mkIIFR30 | 178,000 | 84,000 |
| | PC-8801mkIISR30 | 258,000 | 84,000 |
| | PC-8801mkII30 | 278,000 | 54,000 |
| | PC-8801mkII20 | 225,000 | 45,000 |
| | PC-8801mkII10 | 168,000 | 34,000 |
| | PC-8801 | 228,000 | 18,000 |
| | PC-8001mkIISR | 108,000 | 14,800 |
| | PC-8001mkII | 123,000 | 10,800 |
| | PC-8001 | 168,000 | 9,800 |
| | PC-6601SR | 155,000 | 38,000 |
| | PC-6601 | 143,000 | 24,800 |
| | PC-6601mkIISR | 89,800 | 16,800 |
| | PC-6001mkII | 84,800 | 12,800 |
| | PC-6001 | 89,000 | 5,800 |
| | PC-8201 | 138,000 | 34,800 |
| シャープ | CZ-800C(X1) | 155,000 | 16,800 |
| | CZ-801C(X1C) | 119,800 | 18,000 |
| | CZ-802C(X1D) | 198,000 | 17,800 |
| | CZ-803C(X1CS) | 119,800 | 19,000 |
| | CZ-804C(X1CK) | 139,800 | 19,800 |
| | CZ-811C(X1F10) | 79,800 | 17,800 |
| | CZ-812C(X1F20) | 139,800 | 39,800 |
| | CZ-812C(X1F20)+増設ディスク | 174,600 | 49,800 |
| | CZ-820C(X1G10) | 69,800 | 19,800 |
| | CZ-822C(X1G30) | 118,000 | 49,800 |
| | CZ-850C(X1 turbo 10) | 168,000 | 21,800 |
| | CZ-852C(X1 turbo 30) | 278,000 | 69,800 |
| | CZ-862C(X1 turbo II) | 268,000 | 75,800 |
| | CZ-870C(X1 turbo III) | 168,000 | 79,800 |
| | CZ-880C(X1 turbo Z) | 218,000 | 89,800 |
| | MZ-6541C | 498,000 | 158,000 |
| | MZ-2861(書院98パソコン) | 328,000 | 164,000 |
| | MZ-2200(チャタリング) | 147,800 | 6,800 |
| | MZ-2200(レコーダー付) | 147,800 | 19,800 |
| | MZ-2000 | 218,000 | 18,000 |
| | MZ-1500 | 89,800 | 22,000 |
| | MZ-1200 | 148,000 | 9,800 |
| | MZ-731 | 128,000 | 15,800 |
| | MZ-721 | 89,800 | 12,800 |
| ナショナル | JR-200 | 79,800 | 5,800 |
| 富士通 | FM-77AV40 | 228,000 | 89,000 |
| | FM-77AV20-2 | 168,000 | 68,000 |
| | FM-77AV2 | 158,000 | 65,000 |
| | FM-77AV1 | 128,000 | 69,000 |
| | FM-77L4 | 238,000 | 65,000 |
| | FM-77D2 | 228,000 | 54,000 |
| | FM-77D1 | 198,000 | 45,000 |
| | FM-8 | 218,000 | 8,900 |
| | FM-7 | 128,000 | 12,800 |
| | FM-New7 | 99,800 | 12,800 |
| 東芝 | PA-7007(パソピア7) | 119,800 | 8,900 |
| | PA-7010(パソピア) | 163,000 | 6,900 |
| | PA-7012(パソピアOA) | 163,000 | 8,900 |
| アップル | アップルIIシリーズ | —— | 49,800 |
| | アップルII+5"ディスク+ゲームソフト | | 69,800 |
| カシオ | FP-1100 | 128,000 | 9,800 |
| | FP-1000 | 99,800 | 7,800 |
| | FP-200 | 79,800 | 9,800 |
| エプソン | HC-20 | 138,600 | 26,800 |
| | HC-88T(カセット内蔵) | 298,000 | 54,800 |
| **MSX・MSX2** | | | |
| カシオ | MX-10(16K) | 19,800 | 7,800 |
| | MX-101(16K) | 19,800 | 7,800 |
| | PV-16(16K) | 29,800 | 7,800 |
| | PV-7(8K) | 29,800 | 5,800 |

| メーカー | 品名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|
| サンヨー | MPC-10(WAVY10)(32K) | 74,800 | 11,800 |
| | MPC-2(64K) | 39,800 | 14,800 |
| | MPC-6(64K) | 55,800 | 14,000 |
| | PHC-23(WAVY23)(MSX2) | 32,800 | 17,800 |
| | PHC-27(64K) | 49,800 | 17,800 |
| | PHC-30(16K)(レコーダー内蔵) | 64,800 | 12,800 |
| | PHC-30N(64K)(レコーダー内蔵) | 69,800 | 16,000 |
| | PHC-33(64K) | —— | 16,000 |
| | PHC-77(MSX2ワープロパソコン)(新品) | 139,000 | 79,800 |
| パイオニア | PX-V60(64K) | —— | 19,800 |
| ソニー | HB-10(16K) | 34,800 | 9,900 |
| | HB-11(64K) | 48,000 | 14,800 |
| | HB-101(16K) | 47,800 | 9,900 |
| | HB-201(64K) | 59,800 | 16,800 |
| | HB-55(16K) | 54,800 | 8,900 |
| | HB-75(64K) | 69,800 | 12,800 |
| | HB-F1(MSX2) | 32,800 | 19,800 |
| | HB-F5(MSX2) | 84,800 | 19,800 |
| | HB-F500(MSX2) FDD×1 | 128,000 | 59,800 |
| | HB-F900(MSX2)(新品) | 148,000 | 114,000 |
| ナショナル | CF-1200(16K) | 43,800 | 9,900 |
| | CF-2000(16K) | 54,800 | 7,900 |
| | CF-2700(32K) | 59,800 | 11,800 |
| | CF-3000(64K) | 79,800 | 17,800 |
| | FS-1300(64K) | 39,800 | 12,800 |
| | FS-A1(MSX2) | 29,800 | 19,800 |
| ビクター | HC-80(MSX2) | 89,800 | 17,800 |
| | HC-90(MSX2) | 168,000 | 69,800 |
| | HC-95(MSX2) | 198,000 | 108,000 |
| 三菱 | ML-8000(16K) | 59,800 | 8,900 |
| | ML-G30モデル1(MSX)FDD×1 | 168,000 | 69,800 |
| | ML-F110(16K) | 54,800 | 8,900 |
| 東芝 | HX-10D(64K) | 65,800 | 12,800 |
| | HX-10DP(64K) | 67,800 | 14,800 |
| | HX-10DPN(64K) | 67,800 | 10,800 |
| | HX-10S(16K) | 55,800 | 8,900 |
| | HX-20(64K) | 69,800 | 16,800 |
| | HX-21(64K) | 79,800 | 15,800 |
| | HX-22(64K) | 89,800 | 18,000 |
| 日立 | MB-H1(32) ((32K) | 62,800 | 12,800 |
| | MB-H2(64K) | 79,800 | 15,800 |
| | MB-H21(32K) | 49,800 | 13,800 |
| | MB-H25(32K) | 49,800 | 14,800 |
| | MB-H3(MSX2) | 99,800 | 16,800 |
| キャノン | V-20(64K) | 64,800 | 14,800 |
| 富士通 | FM-X(16K) | 59,800 | 9,900 |
| **ワープロ** | | | |
| NEC | 文豪ミニ3(新品) | 79,800 | 19,800 |
| | 文豪ミニ3E(新品) | 79,800 | 24,800 |
| | 文豪ミニ5(新品) | 148,000 | 29,800 |
| | 文豪ミニ7E(新品) | 198,000 | 89,800 |
| | 文豪5NII | 438,000 | 168,000 |
| 富士通 | オアシスライトK-FD20 | —— | 49,800 |
| シャープ | WD-20 | —— | 18,000 |
| キャノン | α-10 | 158,000 | 78,000 |
| **フロッピーディスク** | | | |
| NEC | PC-9801-UW2(3.5"2DD 2ドライブ) | 120,000 | 69,800 |
| | PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ) | 298,000 | 44,800 |
| | PC-80S31(5"2D 2ドライブ) | 168,000 | 47,800 |
| | PC-8831-MW(5"2HD 2ドライブ) | 138,000 | 59,800 |
| | PC-9881(5"2D 2ドライブ) | 390,000 | 79,800 |
| | PC-9881N(8"2D 2ドライブ) | —— | 84,800 |
| | PC-8881((8"2D 2ドライブ) | 448,000 | 84,800 |
| | PC-6031(5"1D 1ドライブ) | 89,800 | 19,800 |
| | PC-6031SR(3.5"2D 1ドライブ) | 59,800 | 29,800 |
| シャープ | CZ-300F(3"2D 1ドライブ) | 79,800 | 12,800 |
| | CZ-520F(5"2HD 2ドライブ) | 118,000 | 59,800 |
| | CZ-502F(5"2D 2ドライブ) | 99,800 | 54,800 |
| | CZ-503F(5"2D 1ドライブ) | 49,800 | 29,800 |
| エプソン | TF-10PC(5"5D 2ドライブ) | 128,000 | 39,800 |
| | TF-10FM(5"2D 2ドライブ) | 128,000 | 49,800 |
| | TF-20PC(5"2D 2ドライブ) | 168,000 | 34,800 |
| | TF-20FM(5"2D 2ドライブ) | 168,000 | 44,800 |
| | TF-20HC(5"2D 2ドライブ) | 168,000 | 24,800 |
| | TF-20apple(5"2D 2ドライブ) | 198,000 | 29,800 |
| 工人舎 | KD-290PC(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 32,800 |
| | KD-280PC(5"2D 2ドライブ) | 248,000 | 29,800 |
| | KD-390PC(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 34,800 |
| ロジテック | K-305PC(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 35,800 |
| | K-305FM(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 48,000 |
| | LFD-550PC(5"2D 2ドライブ) | 148,000 | 34,800 |
| | LFD-550FM(5"2D 2ドライブ(新品) | 148,000 | 59,800 |
| PC-Line | HD-55(5"2HD 2ドライブ)(新品) | 168,000 | 65,000 |
| 富士通 | MB-27607(5"2D 1ドライブ) | —— | 34,000 |
| SONY | HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用) | 44,800 | 34,800 |

| メーカー | 品名 | 定価(円) | 特価(円) |
|---|---|---|---|
| 各社 | 20MBハードディスク(I/F付)(新品) | —— | 78,000 |
| | パソコンデーターレコーダー | —— | 4,800 |
| **プリンター** | | | |
| NEC | PC-PR201CL(136桁24ピン漢字ドット) | 298,000 | 69,800 |
| | PC-PR101E(80桁24ピン漢字ドット)(新古品) | 99,800 | 69,800 |
| | PC-PR201(136桁24ピン漢字ドット) | 298,000 | 59,800 |
| | PC-PR101(80桁24ピン漢字ドット) | 178,000 | 49,800 |
| | PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット) | 158,000 | 54,800 |
| | PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写) | 79,800 | 45,000 |
| | PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写) | 99,800 | 34,800 |
| | PC-8822(80桁18ピン漢字ドット) | 234,000 | 29,800 |
| | NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット) | 253,000 | 57,000 |
| | NM-9900(136桁24ピン漢字ドット) | 298,000 | 79,000 |
| | PC-8023C | 158,000 | 15,800 |
| | PC-6021 | 39,800 | 12,800 |
| | PC-PR401 | 49,800 | 14,800 |
| | PC-PR103 | 89,800 | 15,800 |
| エプソン | VP-80K(80桁24ピン漢字ドット) | 159,000 | 49,800 |
| | VP-135K(136桁24ピン漢字ドット)(新品) | 198,000 | 89,800 |
| | AP-80K(80桁24ピン漢字熱転写) | 69,800 | 39,800 |
| | FP-80K(80桁16ピン漢字ドット) | 189,000 | 21,800 |
| | MP-80K(80桁16ピン漢字ドット) | 189,000 | 14,800 |
| | MP-130K(136桁24ピン漢字ドット) | 510,000 | 39,800 |
| | SP-80PC | 62,800 | 17,000 |
| | RP-80PC | 89,000 | 16,000 |
| 精工舎 | GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット) | 89,800 | 19,800 |
| | GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット) | 118,000 | 19,800 |
| | GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット) | 118,000 | 19,800 |
| | GP-250PC | 59,800 | 9,800 |
| | GP-250FM | 59,800 | 9,800 |
| | GP-500F | 49,800 | 12,800 |
| | GP-100FM | —— | 6,800 |
| スター | TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写) | 67,800 | 22,000 |
| | G-10XP-J(80桁16ピン漢字ドット) | —— | 19,800 |
| シチズン | CKP-5240PC(136桁24ピン漢字ドット) | 145,000 | 79,800 |
| シャープ | CZ-8PK2(80桁16ピン漢字ドット) | 134,800 | 19,800 |
| | MZ-80BP5 | —— | 18,000 |
| | MZ-80P6 | —— | 23,800 |
| グラフテック | WX-4671(X-Yプロッター) | —— | 49,800 |
| ロジテック | KP-5000 | 98,000 | 19,800 |
| ソニー | PRN-C41 | —— | 19,800 |
| ヤマハ | PN-01 | 89,800 | 19,800 |
| 各社 | PC、FM、X1、MSX対応プリンター | —— | 6,800～ |
| **ディスプレイ** | | | |
| NEC | PC-KD854(4000文字アナログ) | 89,800 | 45,800 |
| | PC-KD551(4000文字デジタル) | 118,000 | 45,800 |
| | PC-8853N(4000文字デジタル) | 168,000 | 46,800 |
| | PC-TV351(4000文字アナログ、デジタル、TV) | 129,800 | 65,800 |
| | PC-TV352(4000文字アナログ、デジタル、TV) | 115,000 | 69,800 |
| | PC-8054(2000文字デジタル) | 89,800 | 24,800 |
| シャープ | MZ-1D17(4000文字デジタル) | 124,000 | 42,800 |
| | CU-14AG1(4000文字アナログ) | 89,800 | 42,800 |
| | CU-14A2(4000文字アナログ) | 89,800 | 42,800 |
| | CU-14A4(4000文字アナログ、デジタル) | 89,800 | 44,800 |
| | CZ-850D(4000文字デジタル、TV) | 129,800 | 64,000 |
| | CZ-870D(4000文字デジタル、TV) | 109,800 | 64,800 |
| | CZ-600D(4000文字アナログ、デジタル、TV) | 129,800 | 69,800 |
| | CZ-820D(2000文字デジタル、TV) | 79,800 | 44,800 |
| | CZ-811D(2000文字デジタル、TV) | 89,800 | 39,800 |
| | CZ-802D(2000文字デジタル、TV) | 128,000 | 39,800 |
| | CZ-801D(2000文字デジタル、TV) | 99,800 | 36,800 |
| TAXAN | SV-630(4000文字アナログ、デジタル) | 79,800 | 42,800 |
| 東映 | FTC-12GTS-A1(4000文字アナログ、デジタル)(新品) | 79,800 | 48,000 |
| | FTC-12GTS-A(4000文字、アナログ) | 84,800 | 43,800 |
| | FTC-1455H(4000文字、デジタル) | 138,800 | 46,800 |
| 富士通 | MB-27303 | —— | 22,800 |
| ゼネラル | DM-405(2000文字アナログ) | 79,800 | 29,800 |
| 各社 | 4000文字カラーモニター(アナログ、デジタル) | —— | 39,800～ |
| | 2000文字カラーモニター | —— | 19,000～ |
| | 1000文字カラーモニター | —— | 14,000～ |
| **周辺機器** | | | |
| NEC | DATAX SP2400FAST(モデム) | 99,800 | 29,800 |
| TAXAN | KM-1200H(1200bpsモデム)(新品) | 29,800 | 17,800 |
| シャープ | MZ-1X19(1200bpsモデムホン) | 98,000 | 34,800 |
| | MZ-1X22(300モデム) | 21,800 | 6,900 |
| マランツ | LV-11CD(LV、CD、CDV新品) | 148,000 | 119,000 |
| パイオニア | LD-E100(レーザーディスク) | 119,800 | 38,800 |
| ワコム | WT-460M(タブレット) | —— | 29,800 |
| | WT-400M(タブレット) | —— | 59,800 |
| ナムコ | 源平討魔伝(テーブルゲーム、テーブル付)(来店の方のみ) | —— | 59,800 |
| 各社 | G3規格FAX | —— | 78,000～ |
| | 6インチカラーTV(新品) | 59,800 | 34,800 |

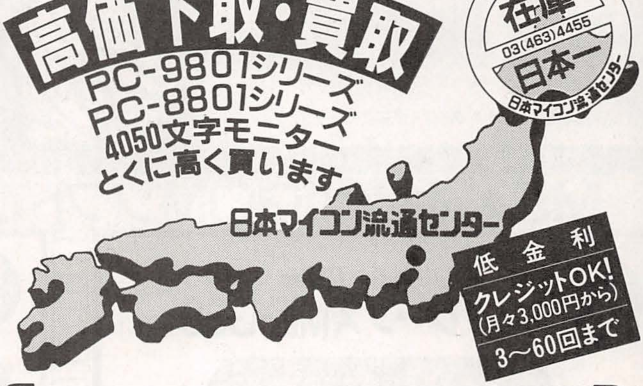
その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

誠に勝手ながら2/14(日)は棚卸のため渋谷駅前店は休業させて頂きます。
尚、電話によるご注文はお受け致します。

★ソフト激安祭り開催!
2月/6・7・11・13・20・21・27・28

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

# マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
# 全国ネットであなたのマイコンを




## 日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

**お知らせ①** 当社広告に掲載しております商品は、¥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

**お知らせ②** 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

**お知らせ③** 当社販売価格表が出来ました!!

●下記の販売価格表が出来上りました。申し込み方法を良く読んでお申し込み下さい。

Ⓐファミコン(新品・中古)ソフト価格表
Ⓑパソコン(新品・中古)ソフト価格表
※現在PC-88、98シリーズソフトのみです。
Ⓒパソコン周辺機器価格表
Ⓓビデオ・AV関連商品価格表

### ■価格表お申し込み方法■

封筒に切手¥240分を入れて、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
㈱日本マイコン流通センター「価格表係」
へお送り下さい。一週間程で上記価格表(ⒶⒷⒸⒹすべて)と購入申込書をお送り致します。

**下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。**

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

## 今月のお買得中古品

SHARP X1F モデル10




X1Fモデル10(CZ-811C) ¥79,800
2,000文字カラーモニター ¥49,800(相当)
合計定価 ~~¥129,600~~(相当)

セットで ¥35,800

| 回数 | 1回目 | 2回目以降 |
|---|---|---|
| 3回 | ¥12,432 | ¥12,400 |
| 6回 | ¥6,448 | ¥6,300 |
| 12回 | ¥3,438 | ¥3,300 |

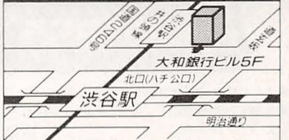
## 全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシコココ)

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。




営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

激安中古マイコン ◀ 日本マイコン流通センター 広告8ページ目 ◀ 月々3,000円よりクレジットOK!全国通信販売OK!

### 《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告5P目の申込方法をご覧下さい。

キリトリ線

### 《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

| 下取り機種 | | | ご購入機種(新品) | | | 中古品ご購入希望機種 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メーカー名 | 品名・品番 | 定価 | メーカー名 | 品名・品番 | 定価 | メーカー名 | 品名・品番 | 定価 |
| | | | | | | | | |

フリガナ お名前 / ご住所 〒 / TEL

購入予定日 年 月 | 職業 | 年令 才 | 購入方法 現金・クレジット | 分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ3月号

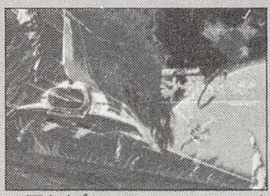
# MSX2チャレンジ・セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!



◀Ⓐタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)



▲Ⓑタイプ(ビックバイパーキャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは3月からでOK!

## テレホンショッピング




仙台(022)224-5591

## MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

### 1 MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30モデル1



●漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
●表計算及びワープロができるメルブレーンズノートを内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
●話題のロールプレイング・ゲーム"ジーザス"をセットして特別提供!!
㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉 ¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈ジーザス〉 ¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブルセット ¥1,000
合計¥176,800を

現金特価79,800円

| 頭金なし | 月々3,800円×23回 |
|---|---|
| 第1回目5,170円 | |

お支払い合計……92,570円
※本体の色はホワイトです。
※残り50台です。申し込みはお早めに

### 2 カシオMSX MX-101



●MSXパソコンにゲームソフトが8本セットされた超お買い得品!!
《ソフト名》ワールドオープン,エリア5,ハデスの紋章,モアイの秘宝,一寸法師のどんなもんだい,賢者の石,妖怪屋敷,仔猫の大冒険

●カシオMSXパソコン〈MX-101〉 ¥19,800
●ROMソフト〈8本セット〉 ¥38,400
合計¥58,200を

現金特価19,800円
※残り10台限りです。

| 頭金なし | 月々2,100円×9回 |
|---|---|
| 第1回目2,290円 | |

お支払い合計……21,190円

### 3 ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



●あのF1をさらにチューンナップ
●好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
●HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉 ¥29,800
●メガROMソフト〈ガルフォース〉 ¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥37,100を

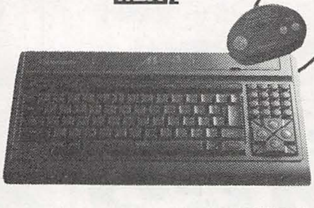
現金特価29,800円

| 頭金なし | 月々2,700円×11回 |
|---|---|
| 第1回目2,790円 | |

お支払い合計……32,490円

### 4 Panasonic A1 MKII MSX2

●このクラスで初めて10キー搭載●もちろんメガROMソフトも対応●話題の連射ジョイパッドを標準装備してゲームでさらに威力を発揮!!



●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1MK2〉 ¥29,800
●メガROMソフト〈ガルフォース〉 ¥5,800
合計¥35,600を

現金特価29,800円

| 頭金なし | 月々2,700円×11回 |
|---|---|
| 第1回目2,790円 | |

お支払い合計……32,490円

**受付時間** AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**/担当は 村上・山田

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **3月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

ELECTRIC & LIVING

エルタウン
庄子デンキ

| 店舗 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|
| コンピュータ・中央 | 仙台市一番町三丁目6-5 | ☎022(224)5591 |
| コンピュータ石巻バイパス | 石巻市東中里三丁目2-5 | ☎0225(93)3211 |
| コンピュータ・山形 | 山形市七日町二丁目7-43 | ☎0236(42)1222 |
| コンピュータ・咲田 | 郡山市咲田一丁目27-7 | ☎0249(34)8778 |
| コンピュータ・古川 | 古川市李埣前田10 | ☎02292(3)3883 |



NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
絶賛発売中
The COCKPIT
MSX-14
■ザ・コックピット
定価6,800円
本格的なリアルタイム・フライト・シミュレーションソフト登場。画面に表示された11の航空計器を駆使し、進入灯を見ながら夜間の空港に着陸するという難しさ／プロのパイロットの偉大さを体感できる本格派です。
(提供：JALフォトサービス)
単純・明快・エキサイティング！
アルカノイドⅡが、ふたりのためにやってきた。
アルカノイド
ARKANOID Ⅱ
ジョイコントローラ付／
(ボリューム方式)
あのアルカノイドが、Ⅱになって帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能／ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載／しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%／／
MSX-12
■アルカノイドⅡ
定価6,800円
絶賛発売中
画面はテーブルゲーム用です
Super PIERROT スーパーピエロ
MSX-13
■スーパーピエロ
定価5,800円
絶賛発売中
パワーボール作戦で攻撃か、EXTRA作戦でゆくか。最強アイテムは、なんと丸太ン棒／がんばれ、スーパーピエロ。敵キャラも魅力いっぱい／
Victorious NINE Ⅱ 高校野球編
MSX-11
■ビクトリアスナインⅡ
定価5,800円
絶賛発売中
夏の全国高校野球ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が甲子園／2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。
AMERICAN SOCCER アメリカン・サッカー
MSX-15
■アメリカンサッカー
定価5,800円
(ROM版)
絶賛発売中
満場の観衆が君を注目する。ホット＆スピーディー／壁を使ってパス、シュート。これがアメリカンサッカーだ。2人でも1人でも熱くなれる。
NEW
影の伝説
■影の伝説 THE LEGEND OF KAGE
定価6,800円(5″FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)
定価4,900円
(ROM版)
GYRODINE
■ジャイロダイン
定価6,800円(5″2D)
●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価4,900円
(ROM版)
■エレベーターアクション
定価4,500円
(カセット版)／
定価6,800円
(5″FD版)
●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
定価4,900円
(ROM版)
ELEVATOR ACTION
■ビクトリアスナイン
定価4,500円
(カセット版)／
定価7,500円
(5″FD版)
●PC-8801シリーズ ●PC-9801U2 ●FM-7シリーズ ●PC-9801シリーズ ●PC-6601シリーズ ●X-1シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkⅡSR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGP2)増設で可 ●X-1ターボModel20、30、40(ディスク版) ●FM-77/77L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77L4(ディスク版) ●PC-9801U2
株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部／☎03(253)0761(代) FAX.03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ／☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。
MSXは、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

マイコンBASICマガジン第七巻第三号通巻六十九号 昭和六十三年二月二十五日印刷 昭和六十三年三月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

*つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン*

*たしかな技術で世界をむすぶ*

**NEC**

# MA/FA

# こころに響くサウンド機能で、イマジネーションの境界線をいっきに跳び超えろ。




**新登場**

## NECパーソナルコンピュータ

**PC-8801MA**
本体標準価格……198,000円

**PC-8801FA**
本体標準価格 168,000円

●FM6音、リズム6音の迫力あるステレオ12音源。●クラス初、ADPCMによるデジタルサンプリング機能を搭載。●オリジナルなサウンドが簡単に創れるソフト"インスタントミュージック"(別売)の提供。●辞書ROM搭載による連文節変換※などの高度な日本語処理機能。※PC-8801MAのみ ●PC-8800シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用可能。



聴こえるよ、わたしの音色。

斉藤由貴

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-03 T4911836103383